pc gamestock

Resident Evil Edition

SAMPA

#4

R$ 13,90

RESIDENT EVIL

DETONADO COMPLETO

Resident Evil I - Jill e Chris

Resident Evil II - Claire e Leon

LANCAMENTO EXCLUSIVO

VCD para você assistir no seu DVD ou PC, o detonado completo do Resident Evil I TOTALMENTE

LEGENDADO!

Revista PC Gamestock - Ano 1 - nº 4

R$ 13,90

7 897780 120713

GO [Game-Over]

XBOX PS2 NINTENDO GAMECUBE

ASSISTÊNCIA TÉCNICA E VENDA

[Diversão para todas as idades]

Central de Vendas
(11) 3998-0123

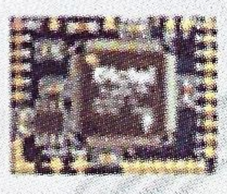
Produtos testados e aprovados

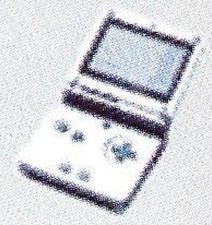
XBOX

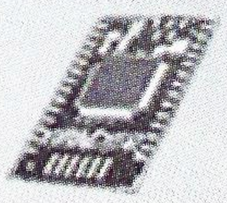
PlayStation.2

Despachamos para todo o Brasil

Destravamos seu aparelho com os melhores chips







Aqui você encontra tudo para seu video-game!

Financiamos em até 12x

Aceitamos os cartões de crédito Visa e Visa Electron

VISA VISA Electron

www.gogames.com.br

Game-Over - Av. Itaberaba 1852 loja 6 - Freguesia do ó
Fone: (11) 3998-0123

pc gamestock

A Revista **PC-GAMESTOCK** é uma publicação realizada pela

SAMPA

Nova Sampa Diretriz Editora Ltda.

Rua das Camélias, 198

Mirandópolis

São Paulo - SP - Cep: 04048-060

Diretor Executivo
Carlos Alberto Cazzamatta

Diretora Financeira
Tânia Regina Cazzamatta

Diretora Comercial
Claudia Carsughi

Circulação e Gráfica
Adriana de Fátima Nunes

Estoque
José Humberto

Área Administrativa
Renata M. de Nobrega

Impressão e Acabamento
Gráfica Bandeirantes

Distribuição em Banca
DINAP

Assinaturas

A Nova Sampa Diretriz Editora Ltda.não trabalha com assinaturas. Portanto, nenhuma pessoa está autorizada a revender nossos produtos. Qualquer dúvida ou ocorrência neste sentido, entrar em contato conosco para que tomemos as devidas providências.

Atendimento ao Leitor
Tel.: 5078-9555 / 8916 / 9192

Produção
Daniel "WoLVie" Ribeiro

Publicidade
Para anunciar ligue:
(0xx11) 3683-1277
E-mail: publicidade@lanconsult.com.br

EDITORIAL

Nós aqui da Sampa revolucionamos mais uma vez e temos o orgulho de apresentar a primeira revista nacional que traz como brinde o detonado de um jogo totalmente traduzido e disponivel no formato VCD.

Com o CD brinde que acomapanha a revista é possivel que o leitor assista diretamente do seu PC ou aparelho de DVD toda a história do jogo, em um emocionante filme.

E para a edição de estreia desse novo formato de detonados o jogo escolhido não poderia ser nada menos que Resident Evil um épico entre os jogos.

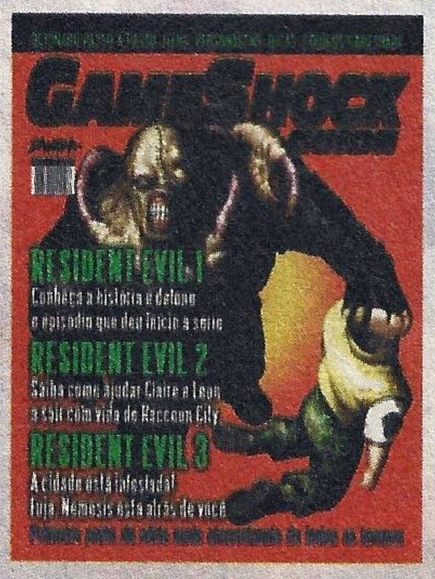
Acompanhe toda a tragetoria de Jill e com isso entenda melhor a história do jogo.

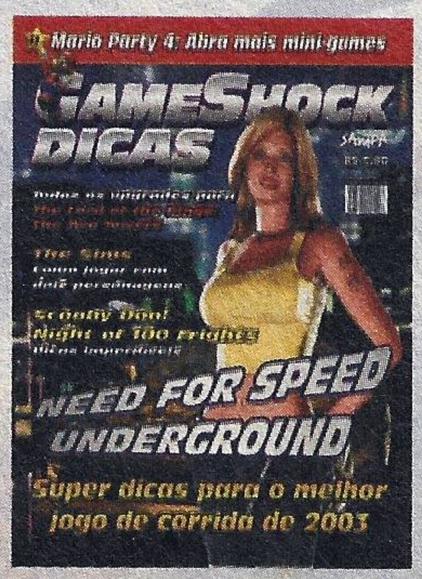
Ajude-nos a fazer as proximas edições pedido a nossos players o jogo que você gostaria de ver detonado e traduzido no formato VCD.

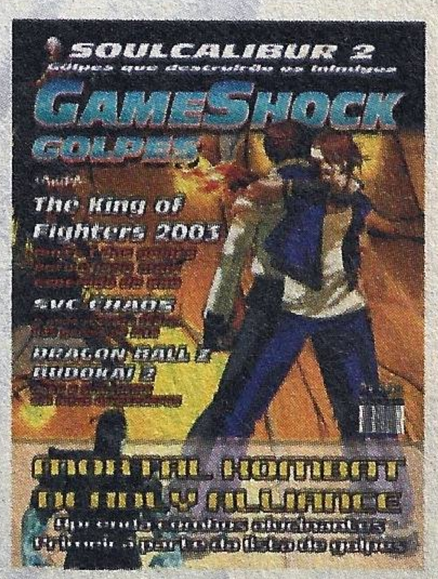
Estamos aguardadando as criticas e sujestóes.

Até a proxima!

Solicite as outras edições pelo telefone de atendimento ao leitor.
5078-9555 / 5078-8916
5078-9192







biohazard

Por Wildison Coronado

Resident Evil 4, o futuro do terror no GameCube

Resident Evil se consagrou no PSOne. Os três primeiros títulos, lançados para o console da Sony, além de instituir um novo gênero de jogo, o *survival horror*, abriram espaço para a série nos consoles da nova geração, como o Playstation 2. Mas é o GameCube que manda nos games de terror hoje, com a excepcional conversão de RE1 e o também impressionante *RE Zero*. E, em breve, o Cubo vai receber o que promete ser o mais assustador – e bem feito – título da série, *Resident Evil 4*. Prepare-se para sentir medo como nunca experimentou.

Leon, uma lanterna e muita escuridão

Resident Evil 4 marca o retorno de Leon Kennedy, um dos principais personagens do segundo jogo. O jovem policial, agora infectado pelo vírus criado pela Umbrella, tenta acabar com as tentativas da empresa de produzir armas biológicas.

Os gráficos superam até a qualidade vista em RE Zero, especialmente pelas texturas da pele de Leon e pelos efeitos de sombra do cenário, que se movem com perfeição.

Por falar em cenários, as fotos divulgadas pela Capcom mostram que RE4 será o mais sombrio da série. Exceto por raras exceções, todos os ambientes são bem escuros – a iluminação é tão precária que fica até difícil enxergar poucos metros à sua frente. Mas não se preocupe, pois um novo item foi adicionado para clarear as coisas: uma lanterna. Leon a usa em conjunto com a sua pistola (a arma em uma mão e a lanterna na outra) para melhorar a precisão de seus tiros. Como as fotos mostram apenas o uso concomitante da lanterna e da pistola, não sabemos se o novo item também será usado com armas maiores, como a *shotgun*.

A visão continua sendo baseada em câmeras fixas pelo cenário. Mas há uma diferença: uma vez que os cenários são totalmente construídos em 3D, rola mudar o ângulo de visão enquanto Leon mira a sua arma, deixando a câmera atrás do seu corpo. Isso proporciona uma visão ampla de todo o ambiente ao redor do personagem, que pode observar sem problemas os inimigos que estão à sua frente e aumentar a precisão dos disparos.

Não espere borrar as calças com esse jogo tão cedo

Quando RE4 foi anunciado, especulava-se que o título fosse lançado também para o Playstation 2. Não é um pensamento absurdo, já que a série nunca foi exclusiva de nenhum console até agora. Só que o jogo só sairá para GameCube. O que ainda não se sabe com certeza é a data de lançamento. A primeira promessa era de que o game saísse no primeiro trimestre de 2004, mas essa previsão, hoje, é muito incerta. É provável que a Capcom apresente o game, ainda incompleto, na E3 (*Electronic Entertainment Expo*), em maio. Se assim for, RE4 só chegará ao mercado a partir da metade do ano. Mas, o que promete, a espera será compensada.

Afinal, por que *Resident Evil* está migrando para o GameCube?

Os *gamers* mais atentos devem ter reparado que o GameCube é o console que mais tem títulos da série de *survival horror* da Capcom. Não são apenas lançamentos exclusivos, como RE4 e *RE Zero*, mas também as primeiras versões, do jogo original até *Code: Veronica*, um dos mais recentes.

Na verdade, há um bom motivo para que isso aconteça, e essa razão nos remete ao ano de 2001. Há cerca de três anos, a Capcom e a Nintendo firmaram um acordo para trazer ao Cubo seis jogos de *Resident Evil* que fossem exclusivos do console. A empresa criadora de Mario e outros títulos de sucesso desejava mudar a imagem de fabricante voltada somente para o mercado infantil, e ter uma série adulta exclusiva para o seu vídeo game viria bem a calhar. Entre os seis jogos negociados, estão inclusos RE4 e *RE Zero*.

Isso não significa que a série morreu para outros consoles – Biohazard Outbreak para PS2 é a prova. Entretanto, é certo que, a partir de agora, os principais títulos vão aparecer só no GameCube. Ainda faltam quatro jogos para o fim do acordo e, dependendo da velocidade de lançamento, alguns talvez só sejam conhecidos junto com a próxima máquina que a Nintendo colocará no mercado. Na há escolha: o fã de RE deverá, pelo menos por alguns anos, curtir também os consoles da Nintendo.

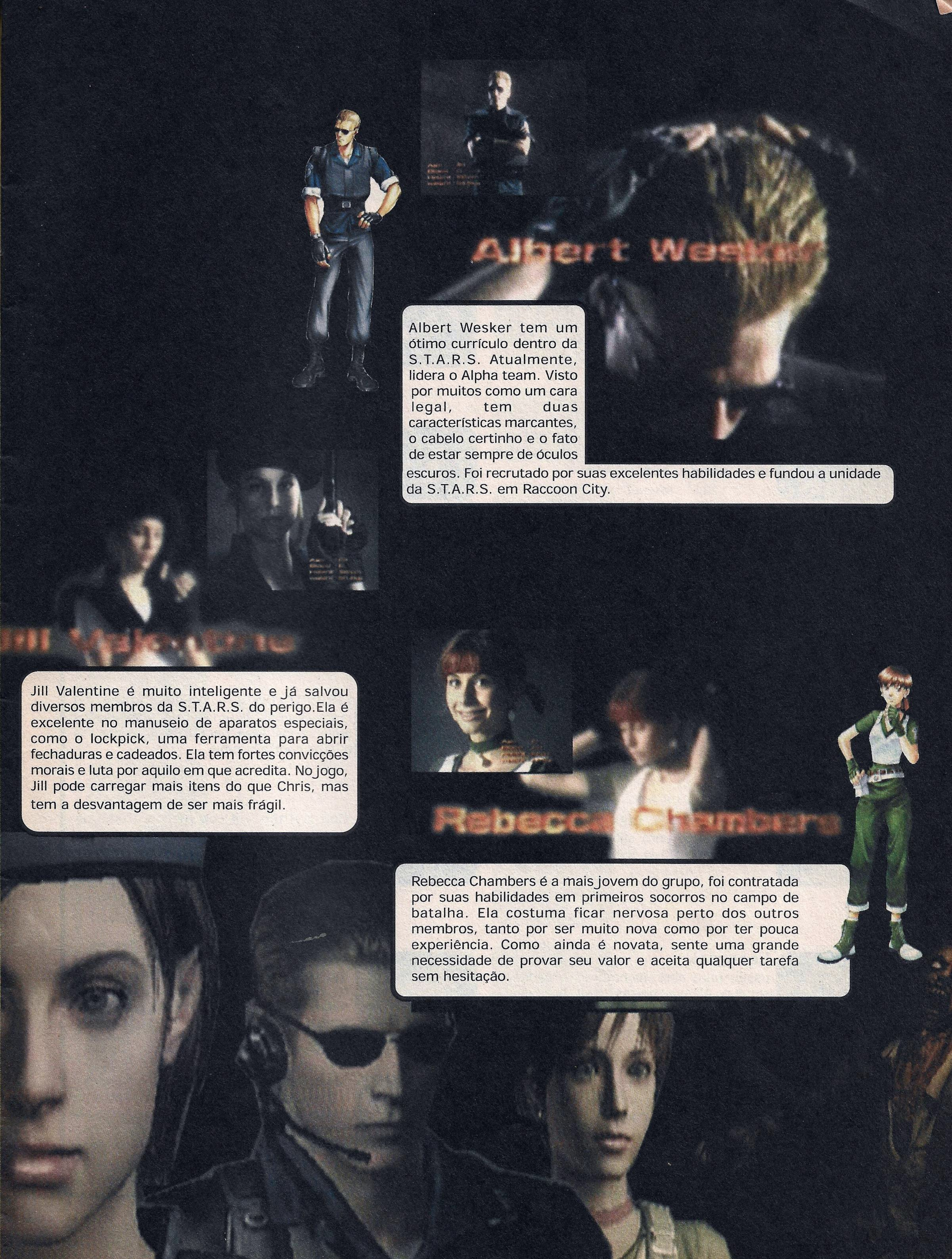
Chris Redfield

Chris era atirador de elite da Força Aérea americana, na qual ficou por um bom tempo. Depois que a deixou, Chris conheceu Barry Burton, que o recrutou para participar da S.T.A.R.S.

Possui uma personalidade forte e está sempre disposto a se arriscar para salvar os companheiros de equipe. Apesar de carregar menos itens que Jill, Chris pode agüentar mais danos em sua energia.

Barry Burton

Barry é um velho amigo e companheiro de Chris Redfield. Membro do Alpha team e ex-integrante da SWAT, com 16 anos de experiência, ele é um grande especialista em armas. Hoje, Barry é responsável pelo arsenal da S.T.A.R.S. Durante o game, ele será muito prestativo, ajudando Jill várias vezes, tanto lhe arranjando munições como salvando a vida.



Albert Wesker tem um ótimo currículo dentro da S.T.A.R.S. Atualmente, lidera o Alpha team. Visto por muitos como um cara legal, tem duas características marcantes, o cabelo certinho e o fato de estar sempre de óculos escuros. Foi recrutado por suas excelentes habilidades e fundou a unidade da S.T.A.R.S. em Raccoon City.

Jill Valentine é muito inteligente e já salvou diversos membros da S.T.A.R.S. do perigo.Ela é excelente no manuseio de aparatos especiais, como o lockpick, uma ferramenta para abrir fechaduras e cadeados. Ela tem fortes convicções morais e luta por aquilo em que acredita. No jogo, Jill pode carregar mais itens do que Chris, mas tem a desvantagem de ser mais frágil.

Rebecca Chambers é a mais jovem do grupo, foi contratada por suas habilidades em primeiros socorros no campo de batalha. Ela costuma ficar nervosa perto dos outros membros, tanto por ser muito nova como por ter pouca experiência. Como ainda é novata, sente uma grande necessidade de provar seu valor e aceita qualquer tarefa sem hesitação.

Itens Comuns

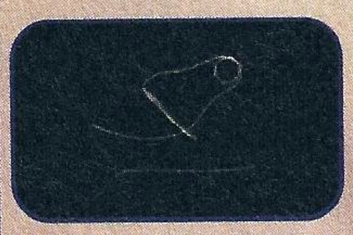
Erva verde – Recupera 25% da energia, facilmente encontrada pelo jogo, quando combinar 3 hebs recuperam 100%

Erva vermelha – Aumenta a capacidade das outras ervas. Não produz efeito quando usada sozinha

Erva azul – Serve para curar o veneno de certas criaturas, como as aranhas

Spray de primeiros socorros – Item de cura capaz de devolver 100% da energia

Ink ribbon – Tinta para máquina de escrever. Use para salvar o jogo, mas é preciso encontrá-la pelo cenário



Lockpick – Um tipo de chave-mixa usado para abrir fechaduras e cadeados simples. Além de portas, destranca gavetas e armários

Isqueiro – É um item valioso, usado em alguns quebra-cabeças. Mantenha-o com você a maior parte do tempo

Armas

Combat knife – Você já começa o jogo com a combat knife, no segundo cenário, também poderá encontrá-la. Use-a para esfaquear os zumbis que tentarem lhe atacar, mas apenas se estiver sem munição

Rocket launcher – O rocket launcher é considerado o rei das armas no Resident Evil. Você poderá usá-lo na luta contra o Tyrant. Bastam alguns tiros para acabar com qualquer inimigo

Handgun Beretta M92F – A beretta (handgun) é usada quase o jogo todo e é a arma preferida da equipe S.T.A.R.S., é carregada com no máximo 15 balas e suas caixas de munição podem conter até 250 projéteis

Flamethrower – O flamethrower, ou lança-chamas, é uma arma incendia os adversários. Ideal para destruir as plantas e inútil contra zumbis

Colt python – A colt python é uma das melhores armas do jogo. Você pode matar os zumbis com um ou dois tiros na cabeça, graças ao seu grande poder de fogo. Encontre a colt python no pequeno store room

Bazooka – A bazooka é usada exclusivamente por Jill. Sua maior vantagem é aceitar diversos tipos de munição, como granadas explosivas ou de ácido. Você a encontra junto ao corpo de Forest Speyer

Shotgun Remington M870 – A shotgun é a melhor para matar zumbis. Basta um tiro certeiro na cabeça. É também uma boa arma para qualquer situação, com capacidade para sete balas e forte poder de fogo

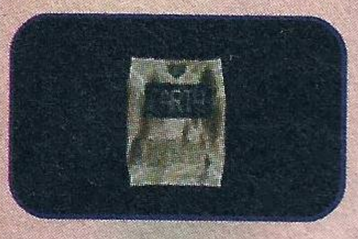
Itens
Resident Evil 1

Battery: Está localizada em uma pequena sala na livraria. Ativa um dos elevadores perto do lago artificial

MO disk: Há três deles espalhados pelo jogo. Valha-se deles para conseguir as três senhas necessárias para abrir a porta da prisão

Blue jewel: Está dentro de uma estátua no andar de cima da sala de jantar. Deve ser colocada no olho de uma estátua de tigre

Red Jewel: Você a achará subindo as escadas para o Kenneth hall. Coloque-a na estátua de tigre



Chemical: Você poderá encontrar este item dentro de um save room. É usado para envenenar as plantas que estão numa pequena fonte da mansão

Serum: Muito útil para curar Richard Aiken, ferido mortalmente por um dos chefes do jogo

Doom book 1: O doom book 1 esconde dentro dele a eagle medal. Para consegui-la, examine o livro

Doom book 2: Examine este livro para obter a wolf medal

Eagle medal: A eagle medal deve ser empregada no segundo lago, na águia. Retire-a do doom book 1

Wolf medal: Use-a na figura do lobo, no mesmo lago em que usar a eagle medal

Wooden emblem: Você poderá encontrar este item na sala de jantar, sobre a lareira

Gold emblem: Você achará este item facilmente no piano room. Coloque-o no lugar do wooden emblem, na lareira da sala de jantar

Wind crest: A wind crest é usada no quebra-cabeça da porta que leva para fora da mansão, na guardhouse

Star crest: Outra peça do quebra-cabeça da guardhouse. Pegue-a no quarto com os corvos, atrás da pintura

Sun crest: Está na sala com as armaduras de cavaleiro. É preciso resolver um quebra-cabeça para obtê-la. Use-a para abrir a porta da guardhouse

Moon crest: Você poderá encontrar a moon crest no segundo andar da mansão. Com ela você terá acesso à guardhouse

Red book: Você poderá encontrá-lo em cima da cama, num dos diversos quartos após a guardhouse

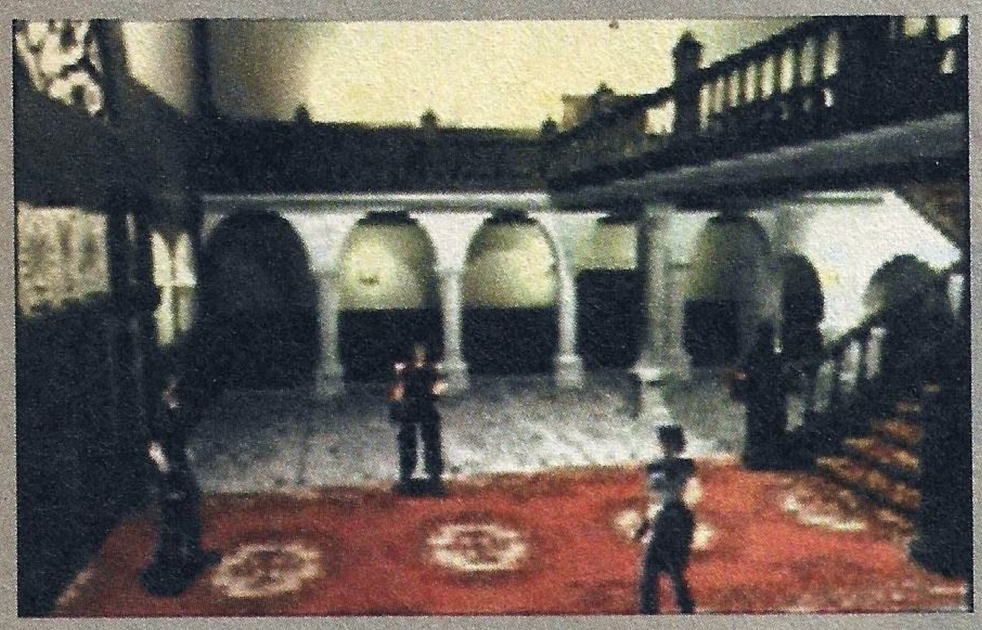
Music notes: A partitura está no piano room. Use-a no piano para abrir uma passagem secreta contendo o gold emblem

Square crank: É útil para drenar o lago artificial do jardim, dando acesso a outras áreras

Hex crank: Está dentro dos túneis onde você encontra o corpo de Enrico. É usada em diversos locais durante o game

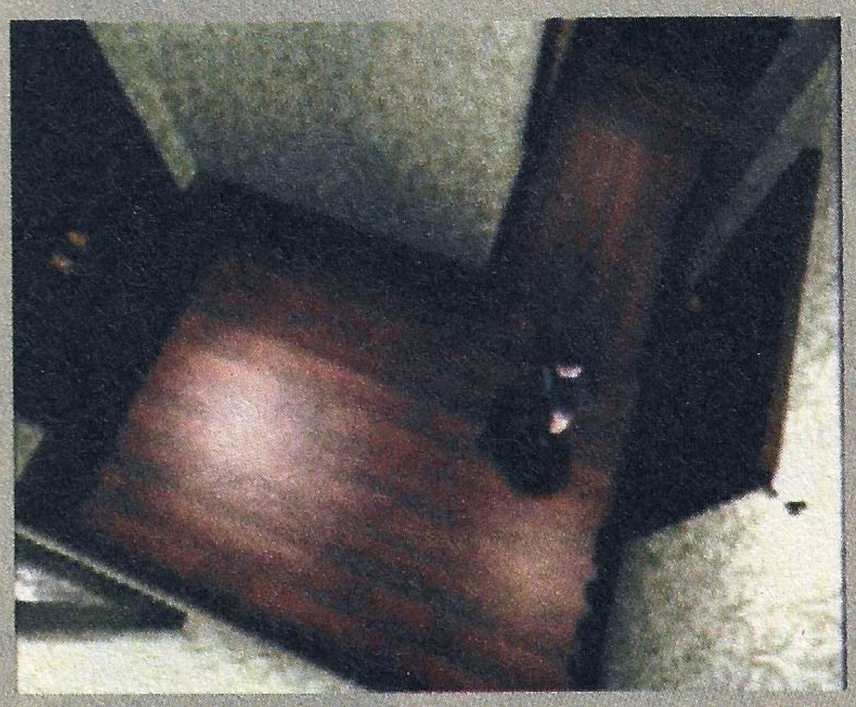
Resident Evil 1

Primeira dica: economize o máximo de balas que você puder, acredite, você vai precisar delas no decorrer do jogo.



Tudo começa, quando nossos heróis vão em busca da equipe Bravo dos S.T.A.R.S. depois de perderem contato pelo radio com eles.
Após o vídeo de abertura, onde eles encontram o helicóptero da equipe bravo, e mais alguma coisa, eles acabam correndo em direção da mansão principal da Umbrella, Chris Redfield se perde do grupo e Jill e Barry saem para encontrá-lo e descobrir o que esta acontecendo, enquanto Wesker fica no saguão principal.
Quando você assume o controle do personagem de Jill, você e Barry estão em uma sala de jantar, acompanhe Barry até o fundo da sala e logo em seguida saia pela porta à direita, no corredor vá para o lado esquerdo e "surpresa" você vai encontrar o primeiro zumbi do jogo, debruçado sobre um membro da equipe bravo dos STARS, não faça nada, retorne para a sala de Jantar e informe Barry sobre o ocorrido, ele vai dar um jeito no zumbi.
Após Barry matar o zumbi, ele volte para o salão principal, para informa para Wesker o que vocês descobriram, eis que quando vocês chegam ao salão, Wesker não está mais por ali. Barry sugere que vocês se separem, e procurem por pistas.

Ignore a ordem para seguir pela porta azul do lado direito. Ao lado da escada, você encontra um ponto para salvar seu jogo, do lado da maquina de escrever existe uma "ink ribbon", pegue e se desejar salve o jogo.
Volte para a sala de jantar siga em frente e vá até onde você encontrou o primeiro zumbi, vasculhe o corpo no chão e você encontrará 2 pentes de munição para sua arma. Agora sim, retorne para o saguão principal e entre pela porta azul do lado direito. Na primeira sala, posicione a escada próximo a estatua, suba e pegue o mapa do primeiro piso. Agora você encontra duas portas, a da esquerda (bloqueada pela mesa) leva ate uma sala onde é possível pegar uma outra "ink ribbon" basta empurrar a mesa para baixo do quadro e liberar a passagem. Entre na porta a direita, esta porta leva para um corredor, vá correndo até o final ignorando os cachorros que pulam através das janelas.
Assim que você atravessar pela porta, do lado direito, existe uma "Green Herb", pegue e continue andando pelo corredor até encontrar 2 portas no final dele.
Entre na porta menor, atravesse a sala e

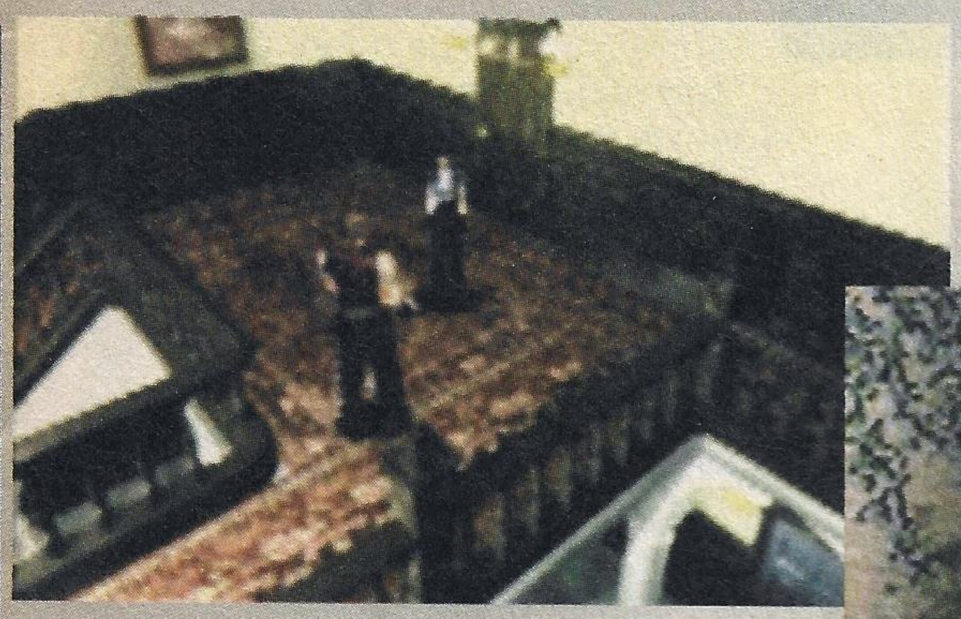


pegue a calibre 12 pendurada na parede da outra sala, agora retorne por onde você veio. Surpresa!!! Você caiu em uma das diversas armadilhas espalhadas pela casa, não se preocupe, pois Barry aparece para lhe salvar. Continue pela porta dupla, logo a sua frente, mate os zumbis que aparecem continue em frente até o final do corredor, entre para a direita e mate o cachorro no corredor de piso verde, volte e entre na porta a sua frente, eis que surge o primeiro puzzle do jogo.
Não se preocupe com os corvos, eles só atacam você se você errar a combinação de quadros (acompanhe pelo VCD a combinação correta, ou se preferir aqui segue a combinação).

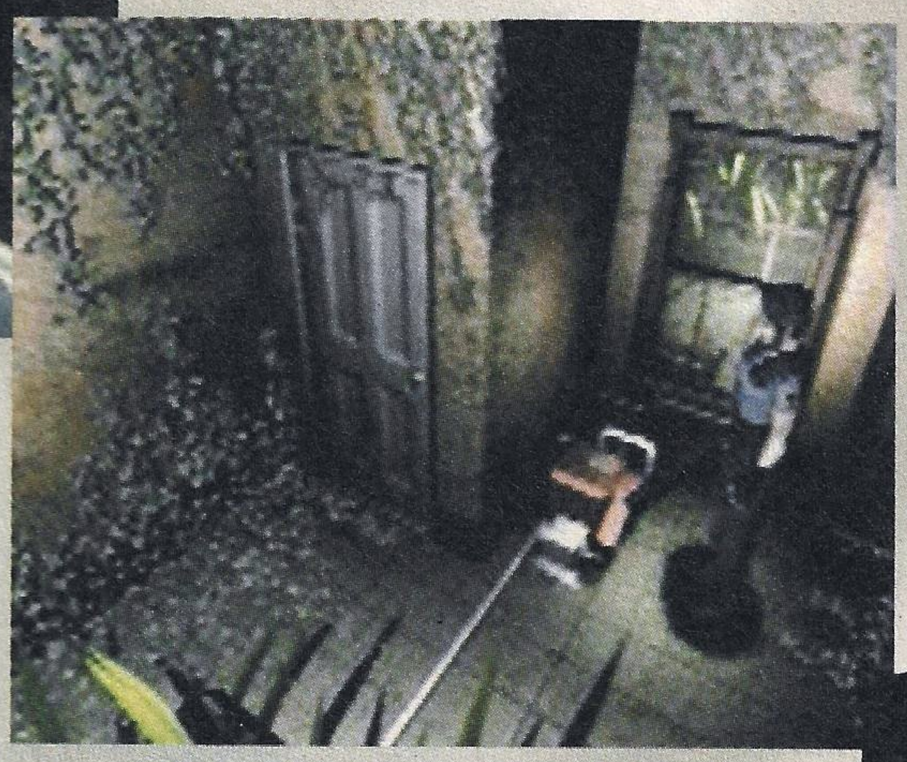
- Picture of a NewBorn Baby (recém nascido)
- Picture of an Infant (bebe)
- Picture of a Lively boy (doce garoto)
- Picture of a Young Man (joven)
- Picture of a Tired middle-age man (homem cansado)
- Picture of a bold-looking old man (idoso).

Por final clique no quadro no final do corredor e pegue a STAR CREST. Volte para o corredor que você matou o cachorro (bem em frente à saída dessa sala) e vá até o final, chegando lá você encontra um local com 4 peças geométricas do mesmo formato, encaixe a STAR CREST no local.

Volte por onde você veio e entre na porta cinza. Mate o zumbi, vire a direita em baixo da escada, pegue a "green herb", pronto, encontramos mais um "save room" e o primeiro baú para guardar e pegar itens. Neste baú você encontra um kit de "first aid" e 2 pentes de munição, no chão, ao lado do baú pegue o "chemical", equipe-se com pistola, munição e item de cura e saia do "save" suba as escadas, vá para a direita (cuidado com os zumbis), entre na porta no final do corredor. Opa! Mais um zumbi do seu lado esquerdo, após matá-lo continue pelo corredor por onde o zumbi veio, siga em frente até o final do corredor.



Encontramos Barry que após conversar com você lhe entrega o "Acid Rounds" uma espécie de munição para bazuca (agora só falta encontrar a Bazuca), siga pelo hall em direção a sua direita e entre na porta continue em frente até avistar um corpo no chão, mais um membro da equipe bravo dos STARS encontra-se morto, ao lado de seu corpo, encontramos a tão sonhada bazuca, porém cuidado, pegue a bazuca sem encostar no corpo no chão, pois, se você fizer isso os corvos vem para cima de Jill e isto pode lhe custar munição desnecessária ou até mesmo itens de cura. Após pegar a Bazuca, retorne por onde veio, atravesse todo o piso e entre por onde Barry saiu. Agora você está em cima da Sala de Jantar, existem 2 zumbis e uma estatua nesta sala. Mate os zumbis e jogue a estátua por uma abertura existente no corrimão. Saia pela porta do lado oposto ao que você entrou, percorra pelo corredor até encontrar uma nova escada, mais uma vez 2 zumbis para você matar. Desça as escadas, e cuidado, pois, ao descer existem 3 zumbis lhe esperando e mais um "save room" em baixo da escada. Guarde os itens que você pegou no caminho, como a Bazuca e o Acid Round, mantenha a pistola e o "chemical", saia da sala e avance em frente pelo corredor entre na porta ao final dele. Agora estamos em uma nova ala da casa com corredores verde, mate o zumbi que aparece na sua frente e continue seguindo pelo corredor até a porta cinza no final dele.

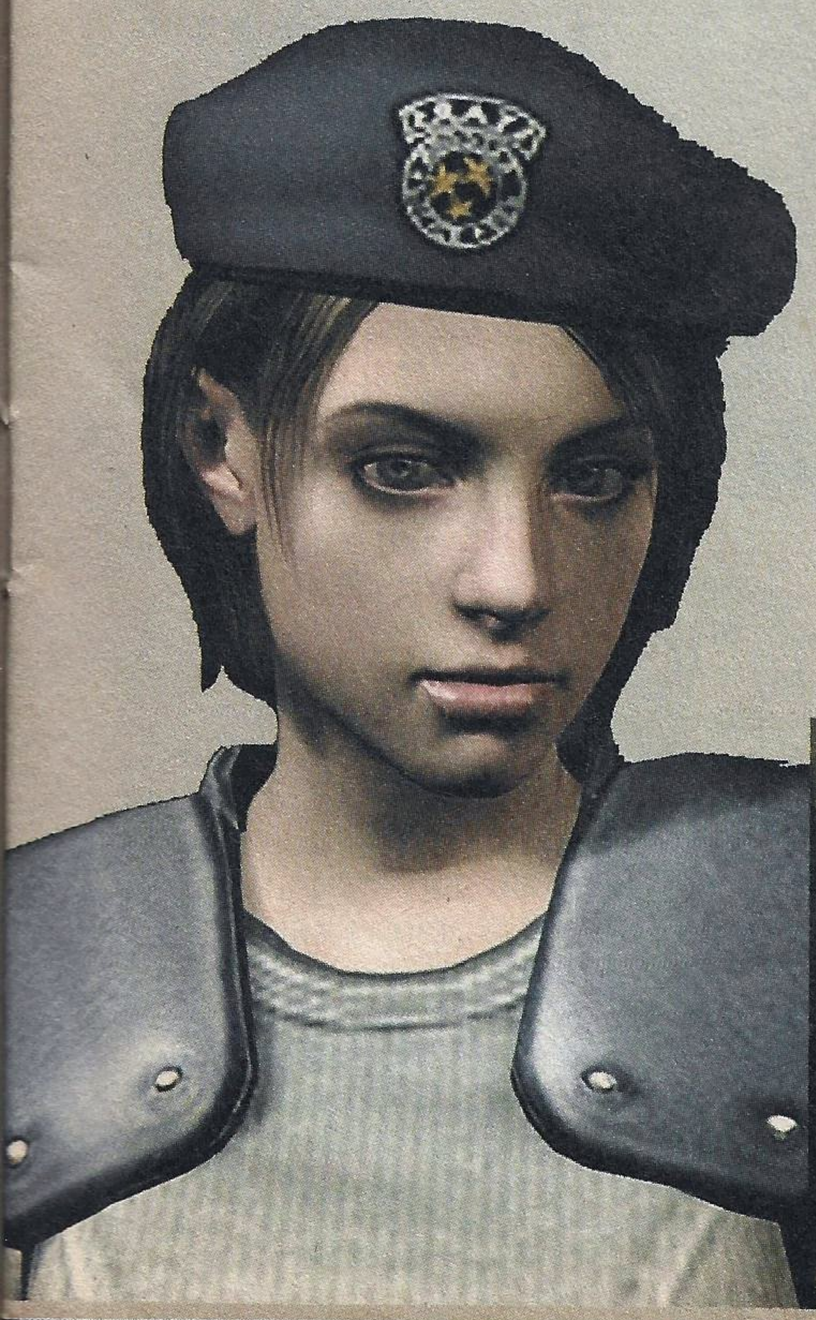


Entrando nessa porta, encontramos nosso primeiro desafio pois existe uma gigantesca planta viva e sedenta pelo seu sangue, porém este é um alvo simples de se exterminar, do seu lado esquerdo, existe uma bomba d'água que alimenta o chafariz onde se encontra nossa inimiga, vá até ele e utilize o conteúdo do "chemical", com isso nossa plantinha já era. Passe pela planta e pegue a "Armor key" aproveite para pegar as "herbs" que se encontram no local e combine-as. Volte pelo corredor e no final vire a esquerda, entre na primeira porta a direita utilizando-se da "Armor key" dirija-se até a escrivaninha do outro lado do quarto e pegue a "keepers letter", mais um zumbi inesperado sai do armário e vem pra cima de você, acabe com ele e pegue a carta, após a leitura entre no armário e pegue a munição para a calibre 12 que se encontra lá.

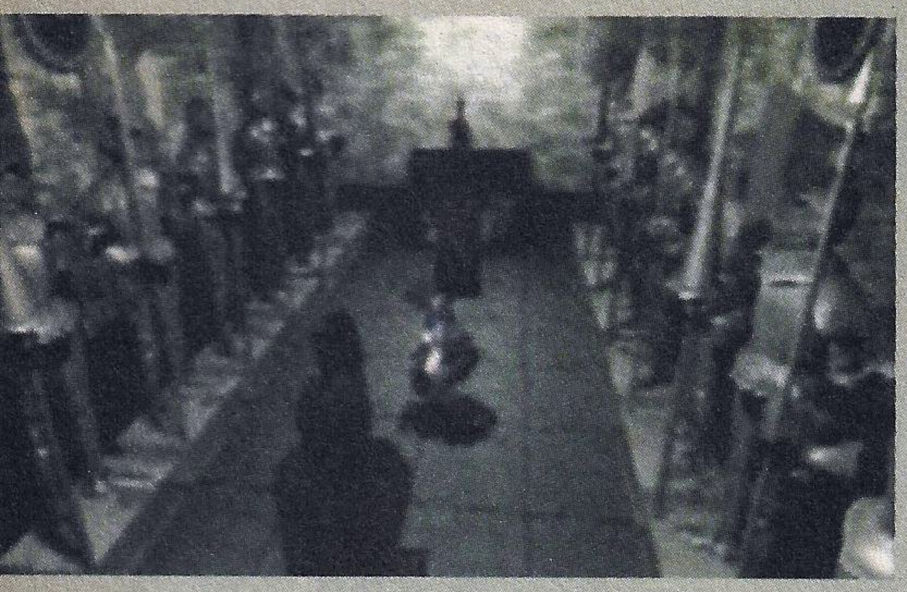
Em cima da cama existe também um pente para a pistola, saia do quarto e volte por onde você veio. Ao sair na outra sala, entre na primeira porta do lado esquerdo e pegue na estante ao seu lado e na escrivaninha do outro lado mais munição, deixe a sala e agora siga novamente para a sala de corredores verde, vá pela direita até o final do corredor e saia pela porta, conseguiu se localizar?

Voltamos para o corredor onde encontramos nosso primeiro zumbi, entre na porta que dá acesso a sala de jantar. Corra até o local que você jogou a estátua e pegue no chão a "blue jewel" volte ate a lareira e pegue o "emblem" volte novamente por onde você veio e agora dirija-se até o final do corredor entre na porta da esquerda (roxa), aqui encontramos um lindo piano e um bar, dando a volta pelo piano você encontra uma estante, empurre-a e pegue a "music notes" utilize-a no piano e uma passagem secreta vai se abrir.

Mais um puzzle, porém sem muita dificuldade, entre na passagem que se abriu e pegue o "gold emblem" a passagem vai se fechar, mais basta colocar o "emblem" que você pegou em cima da lareira e a passagem volta a se abrir. Sai da sala e dirija-se agora para a sala de corredor verde novamente siga pelo corredor e entre a direita no pequeno corredor, entre na porta e na cabeça do tigre coloque a "blue jewel" a estátua se move e você pega a "WIND CREST". Volte novamente para a sala de jantar e coloque o "gold emblem" sobre a lareira, o relógio se move liberando para você mais uma chave, saia para o hall principal e suba as escadas pela direita, entre na porta logo a sua frente e no corredor entre na primeira porta a direita, siga em frente e você vai encontrar mais um membro do grupo bravo agonizando de dor.



Após conversar com ele, você descobre que exite um terrivel monstro a solta.Volte por onde você veio e vamos encontrar o soro para nosso amigo. Mais antes disso vamos pegar mais alguns itens importantes. Siga pelo corredor e entre na porta dupla azul, nesta sala encontramos 2 estatuas e um botão no chão.



Mova as estatuas para cima dos ralos e pressione o botão no chão, com isso você pega a "SUN CREST", corra para o painel onde colocamos o primeiro "CREST" e deposite os outros 2 no local, agora sim vamos encontrar o soro para nosso amigo, olhe no mapa para ver onde você vai encontrar o soro (o save room embaixo da escada, aquele que tinha 3 zumbis guardando), pegue o "Serum" na prateleira, equipe-se com a bazuca e o "Acid Rounds" volte até onde deixamos nosso amigo. Ao tentar aplicar o soro ele morre mais antes disso ele entrega a você um radio de comunicação. Pegue os itens de cura que existem na sala e siga em frente pela porta.

COBRA GIGANTE

Esse é o Primeiro Chefe do jogo, uma enorme cobra que alem de possuir uma mordida letal, ainda envenena nossa heroína, procure ficar correndo pela sala desviando da cobra, equipe-se com a bazuca e capriche na pontaria para não desperdiçar tiros, após acertar alguns tiros na cobra, ela desiste de perseguir você e foge pelo buraco de onde veio, siga a cobra até seu esconderijo e pegue a ultima peça do nosso quebra-cabeças a "MOON CREST". Ao sair da sala da cobra (provavelmente você foi mordido por ela), Jill desmaia devido ao envenenamento causado pela cobra, porém, alguém carrega Jill para uma sala segura e aplica-lhe o soro.

Agora sim, podemos voltar para o corredor de piso verde e entrar na porta mais difícil de ser aberta de todo o jogo. Na nova ala da casa que se abre, empurre a escada para perto da prateleira na parede e pegue a manivela ("crank") saia pela porta do outro lado, cuidado, 2 cachorros correm para cima de você. Após eliminar os cachorros pegue os itens de cura que se encontram no chão e um novo item de cura aparece no jogo, a "blue herb" (utilizada em caso de envenenamento). Siga pelo corredor da esquerda e você vai chegar até um velho elevador de serviço que não está funcionando (ainda). Na parede, pegue o mapa do Jardim e retorne, siga em frente e atravesse o portão. Vá para a esquerda e utilize a manivela ("crank"), para fazer a água escoar e liberar uma ponte que atravessa para o outro lado do lago.

Volte e atravesse a ponte, ao subir do outro lado, corra para a esquerda ignorando as cobras que começam a cair das arvores e desça pelo elevador. Siga em frente e mate o cachorro que está do lado esquerdo, pegue os itens de cura no chão e continue percorrendo o caminho, após atravessar a porta mais 2 cachorros, acabe com eles e siga em frente, entre pela porta. Empurre a estatua pelo corredor da direita ate chegar a um outro corredor à frente, agora posicione a estátua em cima do buraco existente no chão.

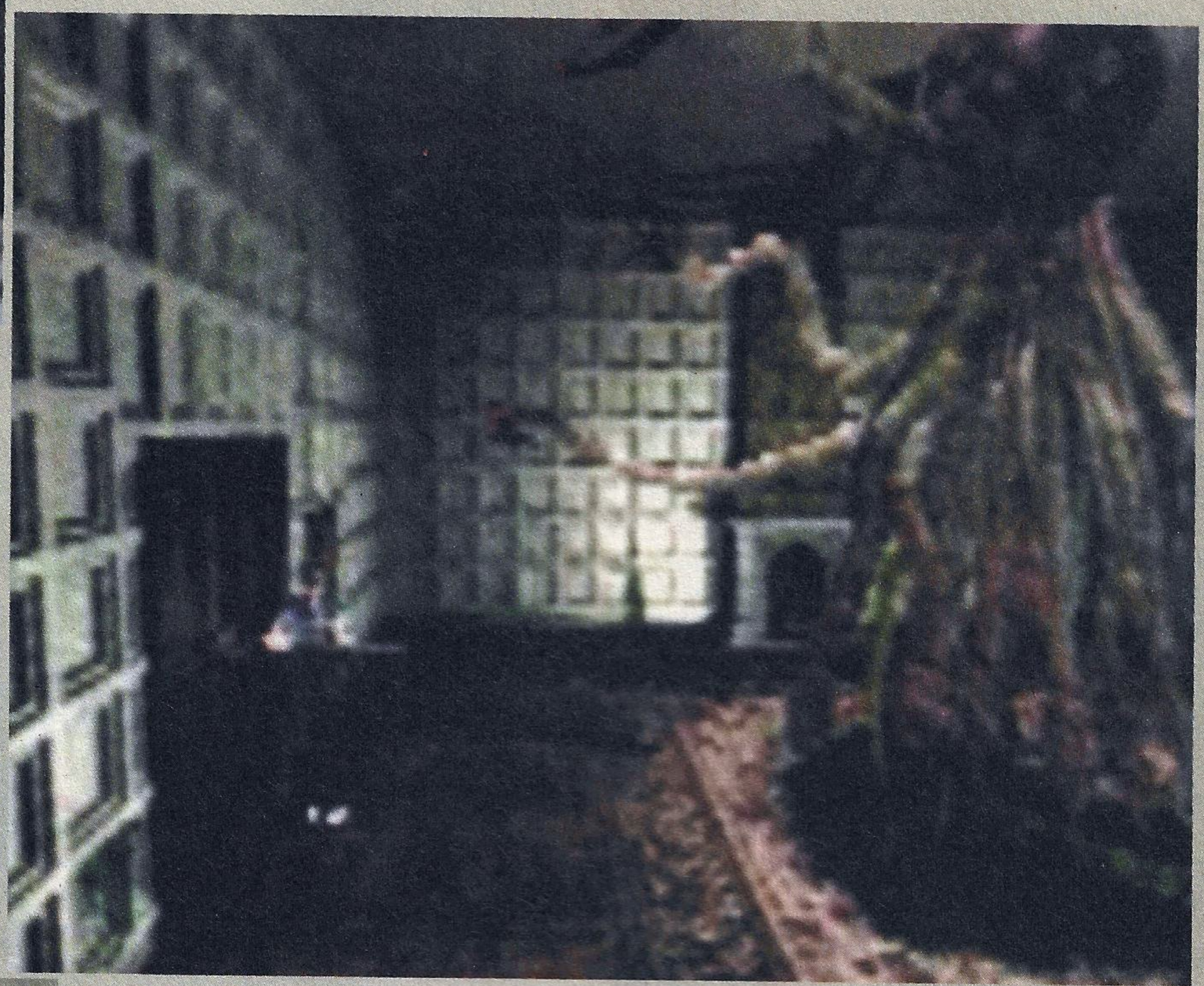
Entre na porta de frente para esse corredor, entre no banheiro, puxe a tampa da banheira e pegue a "C.Room Key", saia do banheiro e vá para o quarto, mate os zumbis e pegue na escrivaninha munição para a calibre 12 e em cima da cama o "Red Book". Saia desse quarto e entre no quarto da frente, existe mais um "save room", na prateleira você encontra itens de cura e munição, organize seu inventario e se desejar salve o andamento do seu jogo, agora saia do "save room" e vamos para a porta dupla vermelha. Existem 2 aranhas esperando por você do outro lado da porta, e munição para pistola, como munição na altura do jogo é algo realmente escasso, vamos nos arriscar e correr para dentro da sala pegar a munição e sair, sem disparar um único tiro. Ao entrar pela porta vermelha corra para sua direita, em cima do barril você encontra a munição, pegue e saia por onde você entrou, se tudo der certo, as aranhas não chegam a pegar você.
Agora dirija-se para o corredor onde você colocou a estátua, atravesse pela porta. Siga pelo corredor, no final, corra para a diagonal esquerda e corra para o vão a esquerda. Próximo a colméia pegue a "Dormitory Key", saia novamente por onde você entrou e continue a avançar pelo corredor. Entre na porta de numero 002, antes disso empurre a estatua do lado esquerdo da porta e pegue os itens de cura, ao entrar na porta descarte a "dormitory key". Mate o zumbi pegue o mapa do dormitório na parede e na escrivaninha pegue munição, em cima da cama você pega o "PLANT 42 report", que descreve sobre o que transformou uma simples planta em um terrível monstro que enfrentaremos muito em

breve. Após isso empurre as 2 estantes que estão no quarto, uma escada se revela.

Desça a escada e siga em frente pelo corredor, mais um puzzle para se resolver. Empurre as duas primeiras caixas mais próximas do obstáculo para dentro da água, volte e empurre a outra caixa de modo que complete uma ponte para que você possa atravessar (caso tenha alguma dificuldade acompanhe no CD como se faz), avance pelo corredor, agora estamos com água até a cintura, entre pela porta a frente e corra para a direita, ignore a primeira porta e continue pelo corredor ate encontrar 2 portas paralelas. Agora mais um inimigo mutante aparece, seja rápido e entre na porta menor.

Vá ate a luz vermelha piscante e puxe a alavanca, com isso a água vai escoar do local. Antes de sair, ao lado da porta aperte o botão na parede, com isso a porta maior que esta ao lado da que você entrou é destravada, saia com tranqüilidade, pois nosso amigo dos mares já não está mais esperando por você. Entre na porta ao lado e pegue os itens que se encontram na sala, incluindo a "Dormitory Key", saia e retorne por onde você veio, suba as escadas e vá para a sala da colméia, entre na porta com a placa em cima 002, bem ao lado da colméia. Entre no banheiro, mate o zumbi e pegue o "Flame Round" no chão. Volte para o quarto, você encontra uma estante, repare que na estante repleta de livros vermelhos, existe um livro diferente, pegue o "V-JOLT report", este livro descreve mais algumas características sobre a planta 42, nosso próximo desafio, no lugar que ficou vago na prateleira, coloque o "Red Book", com isso uma porta aparece, entre por esta porta e cuidado pois agora você vai enfrentar

PLANTA 42



Agora sim, um inimigo com o qual devemos nos preocupar, alem de ficar derrubando o teto em nossa cabeça, se nos aproximarmos muito recebemos golpes praticamente mortais, fique desviando dos pedaços de teto que despencam em sua cabeça e descarregue tiros de bazuca na nossa inimiga, após 5 ou 6 tiros ela vai murchar e você pode avançar. Em mais um lance de "susto" no jogo a planta renasce das cinzas e agarra você, e agora será o nosso fim? Mais uma vez Barry aparece e com um lança chamas acaba de uma vez com a planta malvada. Avance até o outro lado da sala e pegue a "Helmet key" . Muito bem, após alguns momentos conversando nossos amigos resolvem continuar a procura por pistas e por uma saída. Ao sair da sala da colméia, você encontra o capitão desaparecido, Wesker, que conta uma historia furada de onde ele estava. Retorne para a mansão e ao chegar lá, mais uma "SUPRESA!" o aguarda é a aparição de mais um monstro mutante o "Hunter".

Não é muito difícil de acabar com ele, 3 ou 4 tiros de 12 são suficientes. Siga pelo corredor e entre na porta com a tarjeta amarela em cima acenda o abajur em cima da mesa e pegue o "DOOM BOOK 1" em cima da estante, continue pelo corredor e entre na porta cinza. Vamos

para o "save room", mais cuidado com o Hunter que esta esperando por você, assim que você matar o Hunter, olhe o bilhete pendurado na parede, nele Barry diz que deixou munição para você dentro da "save room", não perca tempo, entre e apanhe tudo o que está no chão, salve o progresso do jogo se desejar e equipe-se com pistola, Armor key. Saia pela porta cinza, vá para a esquerda do corredor e entre na porta dupla, siga pelo corredor até encontrar a porta vermelha, saia e mate os zumbis, existem alguns itens de cura nesse local, pegue todos, pois eles podem ser necessários, agora volte até o save room e equipe-se com armamento pesado e pistola, suba as escadas mais cuidado, existem 2 hunters esperando por você, chame a atenção do primeiro que está do lado esquerdo e desça o primeiro lance de escadas, espere ele aparecer e mande bala nele, repita a operação com o segundo que se encontra do lado direito do corredor mais cuidado este é mais rápido que o primeiro. Suba as escadas e vá para o lado esquerdo do corredor até o final, entre pela porta e em seguida passe para a outra sala ao lado direito, nesta sala existe um piano e ao tocar no mesmo, uma velha conhecida nossa sai pela chaminé, agora é a batalha final entre você e a cobra gigante, desvie dos ataques dela, mande tiros de bazuca.

Quando a cobra estiver morta você verá um buraco feito por ela no chão, examine o buraco e então Barry aparece para lhe ajudar a descer. Ele joga uma corda que ao você descer acaba escorregando e caindo. Não saia do lugar fique aguardando Barry retornar com outra corda e então desça pelo buraco, antes disso Barry lhe entrega um código. Você saiu em alguma espécie de cemitério, caminhe até a lápide e aperte o botão existente, uma escada vai aparecer e você deve descer por ela, ao descer temos um zumbi nos esperando, mate-o e continue caminhando pelo corredor, ignore a primeira saída à direita, siga em frente, logo você vai passar por 2 zumbis que parecem bem famintos, deixe-os se divertindo e continue pelo corredor, no final entre pela porta a direita. Vire para a direita e continue em frente, atire no zumbi deitado no chão, ou ele agarrará suas pernas, desça pelo elevador, mate o zumbi e siga pelo caminho de onde ele veio, entre na primeira porta a sua frente e pegue a bateria e os itens. Volte por onde você veio e saia da sala onde matamos a cobra, continue pelo corredor e desça as escadas, saia pela porta cinza e continue pela direita do corredor, agora nosso destino é o Jardim, vamos atravessar a ponte que estava submersa e correr das cobras novamente e descer pelo elevador até o local onde matamos o cachorro.
Coloque a bateria no elevador e suba por ele. Vá novamente até o local da ponte que estava submersa e feche a comporta enchendo novamente o lago, agora volte e desça pelo elevador que acabamos de consertar. Onde antes tinha uma cachoeira de água, agora existe uma passagem e uma escada, desça por ela e novamente encontramos Barry que se oferece para nos ajudar, responda "Yes" (Sim) para a primeira pergunta e "No" (Não) para a segunda, agora vá na frente e Barry cuidará de nossa retaguarda.

Siga em frente e vire a direita vá ate o final e entre na porta, atravesse o corredor e entre na porta do outro lado, um Hunter aparece mais Barry liquida ele. Continue seguindo em frente e você vai encontrar com Enrico, mais um membro do grupo Bravo dos S.T.A.R.S., ele conta que existe um traidor entre eles e quando vai dizer o nome do traidor, ele recebe um tiro mortal, Barry fica com Enrico enquanto Jill continua a procura de pistas e do traidor assassino. Volte pelo corredor de onde viemos, no meio do caminho encontramos mais uma manivela no chão, pegue-a pois iremos utilizar logo à frente, ao sairmos pela porta 2 hunters estão a nossa espera e muita habilidade e pontaria são requeridos nesse momento, acabe com eles e continue pelo caminho até onde encontramos com Barry, passe pela porta no corredor à esquerda e siga em frente até encontrar um buraco no chão.

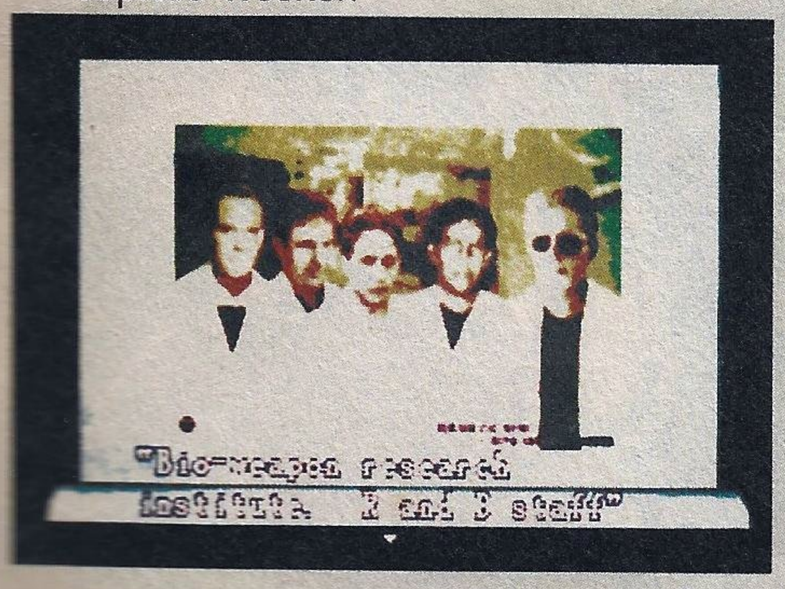
Note que existe um local para inserirmos a manivela, faça isso e a parede vai se mover, possibilitando assim que continuemos nosso caminho, siga em frente e entre pela porta, continue o caminho e logo você vai se deparar com uma enorme pedra bloqueando o caminho, volte e a pedra vai rolar atrás de você como nos filmes de Indiana Jones, desvie e deixe a pedra abrir um buraco na parede, vá ate o local onde a pedra estava anteriormente e pegue o item que esta no buraco da parede, mais um hunter aparece para nos atrapalhar, volte e passe pelo buraco que a pedra abril, logo você vê uma porta dupla, dentro da porta uma enorme

aranha está nos esperando.
Equipe-se da bazuca e mate-a, após isso pegue a "knife" no canto da sala e corte a teia que está bloqueando a passagem para a outra porta, atravesse e continue pelo corredor a esquerda, entre na porta no final. Encontramos mais um "save room", pegue o item em cima da mesa e a "green herb" no chão e salve o progresso do jogo, saia e siga em frente pelo corredor até o final, ignore as cobras que caem do teto e atravesse a porta. Vá pelo lado direito e mais uma vez encontramos um local para utilizarmos a manivela. É necessário utilizar a manivela 3 vezes para abrirmos a passagem para o local correto, entre pela nova abertura e passe pela porta, mais um puzzle aparece no jogo.

Coloque a manivela no buraco e a parede vai saltar para fora e empurrar a estatua que estava encostada, utilize a manivela novamente a parede volta para seu lugar, deixando assim um espaço para você entrar e posicionar a estatua em cima da marca mais clara no chão da sala, feito isso uma abertura aparece na parede e você pode pegar o "DOOM BOOK 2", e siga em frente pelo corredor até encontrar um elevador, suba e num novo local será descoberto. Existem vários itens de cura neste local, pegue todos e siga para a fonte no jardim, existem 2 locais para se colocar medalhas a "Eagle Medal e Wolf Medal", estas medalhas são encontradas dentro dos "DOOM BOOKS" coloque as medalhas nos locais indicados e uma nova passagem secreta se mostra para Jill, desça o elevador.

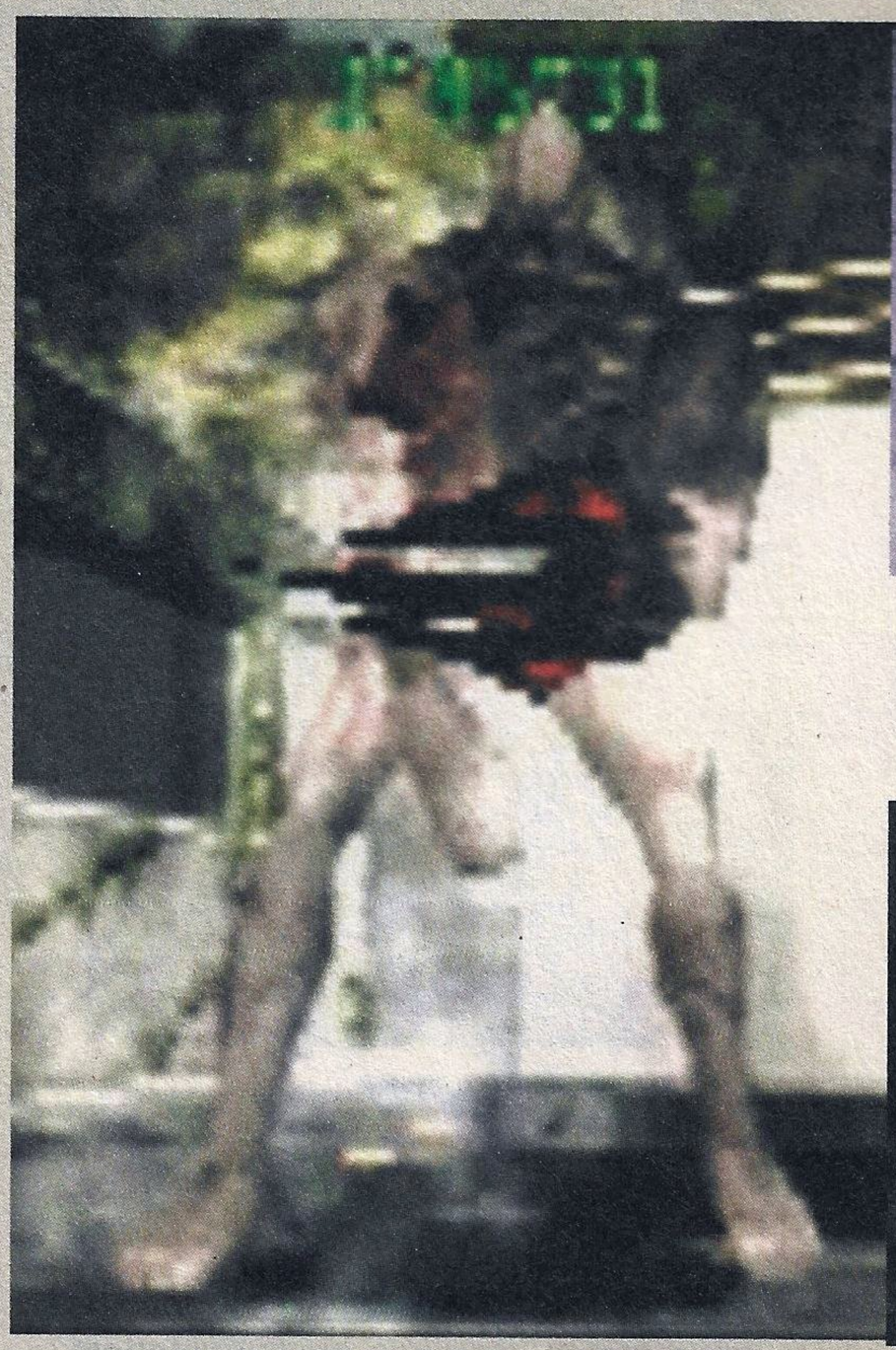
Siga pelo caminho e desça as escadas. Encontramos mais uma sala com um baú, organize seu inventario e saia pela porta a frente, tente desviar dos zumbis pegue os itens de cura e desça as escadas. Entre na primeira porta a direita, e logo entre na porta da esquerda, acenda a luz no interruptor e siga para o outro lado da sala, sobre a escrivaninha pegue a "researcher letter" que fala sobre o que temos que fazer para sairmos dessa grande enrascada, incluindo as senhas de computadores e um outra encriptada, verifique um quadro que se encontra na parede com caracteres estranhos desenhados.

Agora siga para a estante e empurre-a para o lado, pressione o botão que se encontra no local onde estava a estante e cheque o quadro novamente, com isso é possível decifrar a senha que esta no final da carta que acabamos de pegar. Saia do quarto e saia pela porta dupla por onde entramos, siga em frente pelo corredor e entre na primeira porta a esquerda, encontramos o computador que destrava todas as salas do setor 2 e 3, entre com o login: "John" e com a senha: "Ada", mande destravar as portas do B2, quando for solicitada a senha novamente entre com a palavra: "mole" e destrave as portas do B3. Pegue o filme que está no chão e suba novamente as escadas. Dirija-se em frente e entre na sala de projeção, coloque o filme no projetor e algumas duvidas serão esclarecidas. Veja a incrível semelhança entre os pesquisadores no final do filme e nosso amado capitão Wesker.



Vá para o outro lado da sala e baixe o painel pressionando o interruptor que aparece, a coluna de concreto se move, liberando mais um item para pegarmos, sobre a estante ao lado da porta, você encontra a "security system" e nela você encontra mais informações sobre o procedimento para evasão do local (acompanhe pelo CD a tradução de todas as cartas encontradas durante o jogo). Saia dessa sala e desça novamente as escadas siga pelo corredor da esquerda, mate o zumbi e continue avançando, entre na porta com a luz azul em cima e na seqüência avance pelo corredor seguindo a inscrição no chão "power house" sala com uma luz vermelha em cima da porta, agora existem uns mutantes chamados "Chimera", ignore-os e corra pelo corredor da direita ate ativar o sistema de força, volte e vá na outra direção do corredor entrando na porta a sua frente, continue correndo agora para o lado direito e avance ate encontrar uma porta, entre na sala e dirija-se para a esquerda até encontrar um novo terminal. Nesse terminal ative os circuitos de força e retorne por onde você veio até sair da sala de força. Saindo da sala de força, entre na primeira porta a direita, mais um "save room" e alguns itens muito úteis para Jill, siga no sentido da saída para B3 e ao ligar o elevador, Barry aparece mais uma vez. Desça o elevador e logo vocês encontram com Wesker, então você descobre toda a trama do jogo (acompanhe no CD). Após uma longa conversa, Barry decide voltar para o lado de Jill e apaga Wesker, agora vocês vão ao encontro de "Tyrant" o motivo de todas essas experiências.

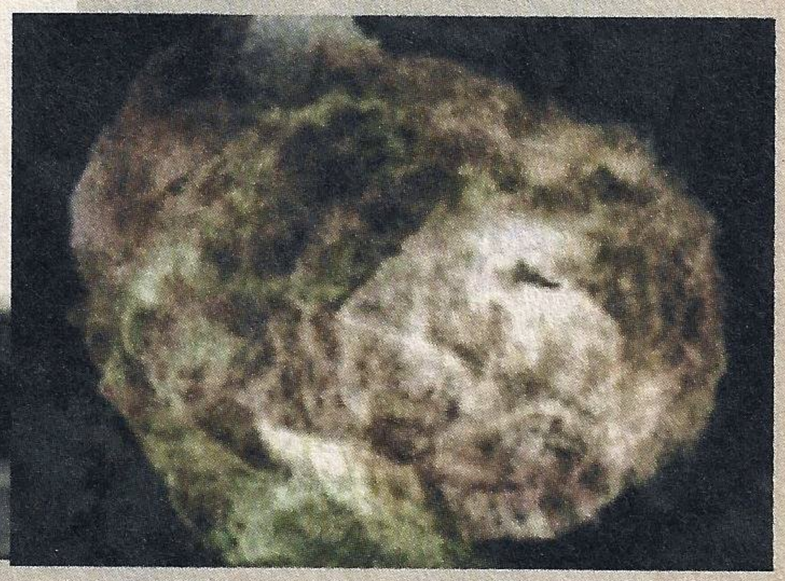
TYRANT



Logo que Barry tenta desativar "Tyrant" do computador tentando acabar com a experiência, o monstro ganha vida e ataca nosso companheiro, resta agora à Jill se livrar do monstro. Cuidado com seus ataques, pois apenas 2 golpes são suficientes para matar Jill, verifique sempre o nível de vida de Jill (caso Tyrant lhe acerte algum golpe), fique correndo dentro da sala de um lado para outro e atire apenas uma vez no monstro, um tiro, uma corrida, após acertar cerca de 10 tiros de bazuca o monstro cai no chão e Jill pode socorrer Barry. Agora saia da sala e Wesker não estará mais no local onde foi deixado inconsciente, corra em direção ao elevador e volte para as escadas, ignore os monstros e corra o mais depressa que puder. Ao subir volte para a pequena escada de onde entramos guarde todas as armas no baú antes de subir e leve o maximo de itens de cura que você conseguir carregar, deixe um espaço vazio. Entre pela porta dupla no topo das escadas e siga com Barry pelo corredor, pegue a Bateria que está no chão e coloque no local do elevador para ativar o mesmo, neste momento uma contagem regressiva de 3 minutos se inicia. Aparentemente Wesker está disposto a explodir o local e matar a todos.

Suba no elevador que leva ao Heliponto, pegue o sinalizador que esta numa caixa ao lado da saída do elevador, posicione-se no meio do Heliponto e utilize o sinalizador para chamar a ajuda de Brad, neste momento "Tyrant" volta dos mortos e vem pra cima de você, desvie dos ataques do monstro até que Brad joga um lançador de foguetes, pegue-o equipe-se e acerte "Tyrant" que vai explode com um único tiro.

O Helicóptero resgata nossos heróis e a base da Umbrella vai pelos ares.



O que terá acontecido com nossos amigos Chris e o traidor Wesker?

Cenário Chris

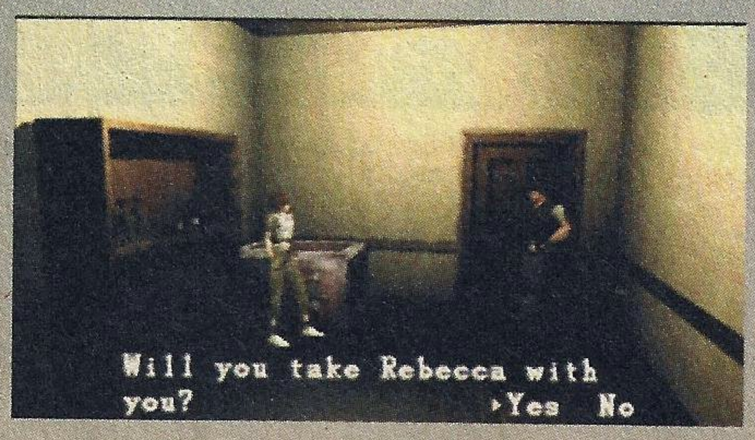
Basicamente, Chris tem que seguir os mesmos passos que Jill, então vamos destacar as principais diferenças e dificuldades pelas quais Chris terá que passar.

Inicialmente, Chris não conta com a ajuda de Barry e sim com a ajuda discreta de Rebecca. Para complicar ainda mais existem apenas 6 slots disponíveis para Chris carregar armas, itens de cura e demais itens. Por outro lado Chris é mais forte e resistente que Jill e não morre tão facilmente. Outra desvantagem de Chris, é que ele não possui o Lockpick (que Jill utiliza para abrir diversas portas) e precisa encontrar "Small Keys" espalhadas por diversos cantos da casa. A grande maioria dos caminhos e quebra-cabeças encontrados por Chris, são os mesmos que acabamos de desvendar com Jill (por isso utilize as dicas que já passamos no cenário Jill e caso tenha alguma duvida assista ao detonado no CD).

Iniciamos o jogo vá para a sala de jantar, seguindo até o zumbi que está devorando Kenneth, após encontrar com

o zumbi, retorne ao salão principal e pegue a arma de Jill que se encontra no local. Agora sim, devidamente equipado, volte e mate o zumbi, mecha no corpo para pegar 2 clips, retorne para a sala de jantar, pegue o emblema sob a lareira e saia para o salão principal, suba as escadas siga para a esquerda, passe pela porta dupla, jogue a estatua para baixo

na sala de jantar, avance pelo corredor, matando ou desviando dos zumbis e saia pela porta ao fundo. Avance pelo corredor, acabe com os zumbis e desça a escada, entre na sala em baixo das escadas. Ao entrar, um spray é jogado na cara de Chris e ele se encontra com Rebecca, aparentemente a única



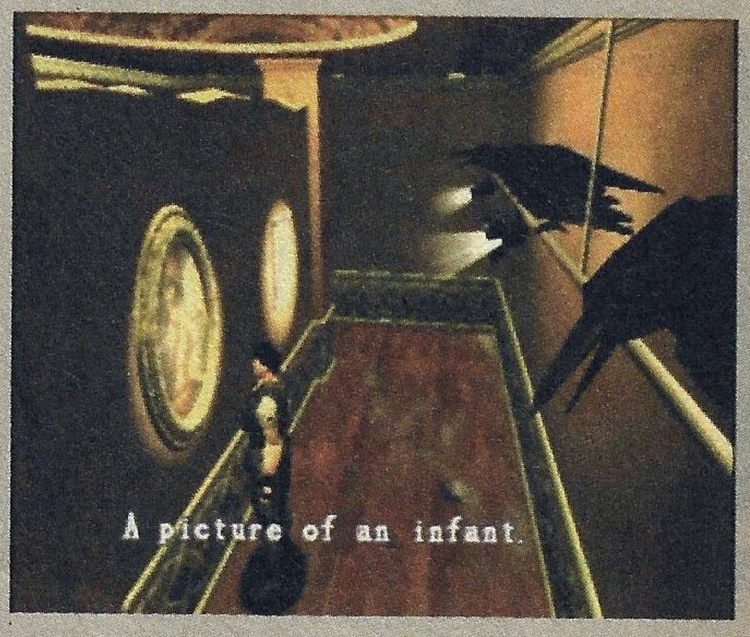
sobrevivente da equipe Bravo. Organize seus itens no baú, pegue a swordkey em cima da cama e saia da sala. Responda Yes(Sim) para a pergunta de Rebecca. Agora avance pelo corredor desviando dos zumbis e entre na porta ao fundo. Siga agora para o corredor e entre na primeira porta a direita. Pegue o clip sobre a cama e o "keeper's

diary" sobre a escrivaninha. No armário que se abre pegue munição para 12 e saia da sala. Avance para a porta no final do corredor, voltamos ao corredor que dá acesso a sala de jantar, entre na sala e pegue a "blue jewel" que derrubamos junto com a estatua. Agora volte para o corredor de onde viemos(verde) e siga ate o pequeno

corredor a direita. Entre na porta coloque a "blue jewel" no busto do tigre e pegue a "Wind Crest". Agora retorne e siga até o final entrando pela porta vermelha. Do outro lado desta sala empurre a estante e pegue a partitura. Use-a no piano. Rebecca aparece

para ajudá-lo, deixe-a treinando e saia da sala. Agora retorne para o salão principal e entre pela porta dupla azul do outro lado. Pegue o mapa em cima da estatua utilizando a escada e então avance pela porta a direita descartando a "sword key". Agora corra sem parar e saia pela porta do outro lado, siga pelo corredor e entre na pequena porta, estamos dentro de um banheiro.

Examine a banheira para pegar uma small key e volte para o corredor atravessando a porta dupla no final. Acabe com o zumbi e entre na porta cinza, desvie do zumbi e entre na porta em baixo da escada. Organize seus itens e volte para o corredor, entrando na porta à esquerda no final. Resolva o quebra-cabeças dos quadros da mesma forma que solucionamos com Jill e então pegue a "Star Crest". Agora volte para o



corredor e entre pela porta cinza novamente corra para o save room e pegue o Chemical que está no chão ao lado do baú. Suba as escadas e

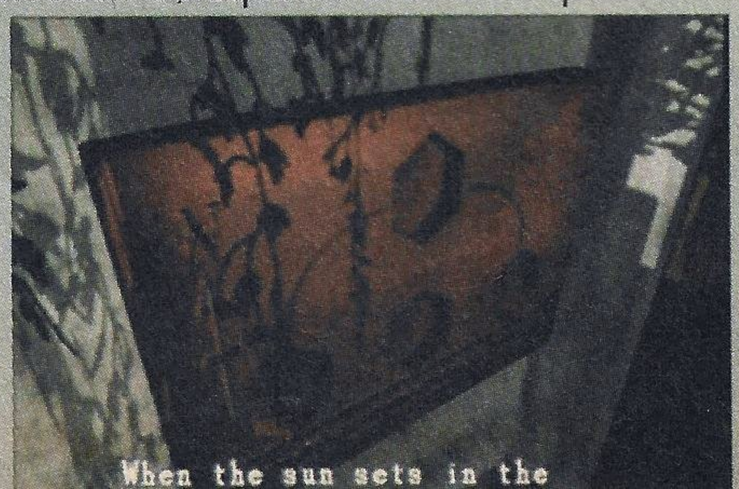
siga para a direita, mate o zumbi e saia pela porta do outro lado, corra para a direita e entre na porta ao final do corredor. Sobre a mesinha de centro pegue o "Botany Book" que ensina sobre as diversas plantas encontradas pela casa, suas combinações e utilidades. Desça as escadas e saia pela porta cinza. Retorne por todo o caminho e vamos verificar se Rebecca já conseguiu aprender a tocar a sinfonia. Agora entre pela passagem e pegue o "Gold emblem" deixando o "emblem" no

local. Dirija-se para a sala de jantar e coloque o "Gold emblem" sobre a lareira. Pegue a "Shield key" e volte para o corredor verde, agora siga ate encontrar a porta cinza ao final. Despeje o "Chemical" na bomba a sua direita. Avance pela planta morta e pegue a "Armor key" do outro lado, pegue também as herbs e retorne passando pela porta bem de frente ao final do corredor. Entre na primeira porta a esquerda utilizando a "armorkey" e pegue a "Broken Shotgun" o clip e o Shell na

escrivaninha utilizando-se da smallkey. Vá para o save room e organize seu inventario. Volte para o salão principal e entre pela porta ao lado da porta dupla azul. Nesta sala pegue munição sobre a penteadeira, mate o zumbi e utilize a small key para abrir a escrivaninha e pegar mais shells. Agora cheque a porta no final deste corredor, mate o zumbi que vem rastejando e pegue o inkribbon sobre a cama e as herbs no chão. Retorne para o salão principal e entre pela porta dupla azul, avance pelo corredor dos cachorros e atravesse a porta ao final. Agora siga para o final do corredor e entre na porta simples a direita, atravesse a sala vazia e pegue a "shotgun" na outra sala,

colocando a "Broken shotgun" no seu lugar, desativando assim a armadilha. Saia e entre na porta dupla. Entre pela porta cinza e utilize o saveroom para organizar seus itens. Suba as escadas e siga para a direita entrando na porta ao final do corredor. Siga pela esquerda no corredor e entre pela porta dupla azul. Posicione as duas estatuas sobre os buracos no chão e pressione o botão no meio da sala para abrir o vidro do gabinete e pegar a "Sun Crest". Agora saia e siga em frente pelo corredor entrando na próxima porta. Você vai encontrar mais um membro da equipe bravo (Richard) que não sobreviveu a mansão. Siga em frente e passe pela porta. Mate o zumbi e avance pelo pequeno corredor, ao entrar nesta sala você pode pegar um clip no armário. Saia da sala, suba as escadas e atravesse pela porta, descartando a "Shield key". Agora mantenha a mesma tática utilizada por Jill.

Após matar a cobra gigante, pegue a "Moon Crest" e saia da sala. Chris também está envenenado e cabe a Rebecca encontrar o soro (serum) para salvar Chris, siga o mapa e salve Chris. Agora com Chris novamente no controle, saia pela direita no corredor vermelho e passando pela porta dupla azul entre na primeira porta a direita. Desça as escadas e no save room organize seu inventario, pegando todas as "crests". Agora saia pela porta cinza e siga para a direita de Chris entrando no corredor estreito a direita e atravessando a porta. Neste novo local, mate o cachorro e corra para o final do corredor. Coloque as Crests no quebra



cabeças da parede e atravesse pela porta, pegue a manivela em cima da prateleira e saia pelo outro lado da sala,

pegue as herbs no chão e mate os 3 cachorros. Siga pelo corredor da esquerda e pegue o mapa ao final, volte e atravesse pelo jardim. Siga para a esquerda e utilize a manivela no painel a frente, atravesse a ponte que acabou de surgir e corra das cobras que caem no chão, desça o elevador e mate os cachorros. Atravesse o portão no final do corredor. Mais 3 cachorros para matar, continue avançando pelo corredor. Ao atravessar a porta, empurre a estatua

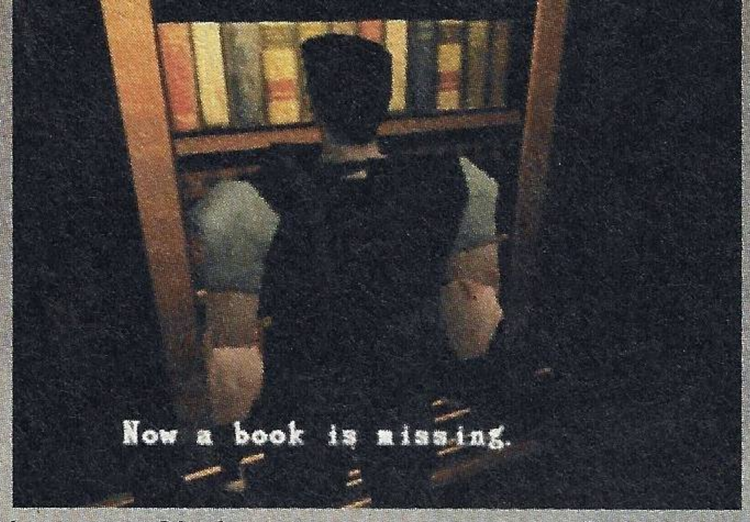
como já fizemos com Jill, ate bloquear o buraco no chão. Entre na porta com a numeração 001 em cima e entre na porta do banheiro logo em seguida. Esvazie a banheira e pegue a C. room key, saia e dirija-se para interior do quarto. Sobre a cama pegue o "Red

Book" e na escrivaninha do canto pegue a "small key", saia e entre na porta da frente. Neste "save room" é possível pegar um F.Aid Kit e um clip. Organize seus itens e saia levando arma e a C.Roomkey. Se desejar, entre na porta vermelha a sua frente para pegar um inkribbon e um clip, mais tome cuidado com as aranhas. Agora atravesse pela estatua e entre pela porta, no corredor entre na primeira porta, avance na diagonal para a esquerda, junto à

colméia pegue a dormitori key e volte para o corredor, fugindo das abelhas. Continue pelo corredor, empurre a estatua, pegue as herbs e entre pela sala com a numeração 002. Entre no banheiro e mate o zumbi, pegue a munição e volte para o quarto, pegue o "plant 42 report" sobre a cama e utilizando a small key pegue shells. Na parede pegue o mapa do dormitório. Agora empurre as estantes no fundo do quarto, liberando uma passagem. Desça as escadas e siga pelo corredor, posicione as caixas dentro da água como

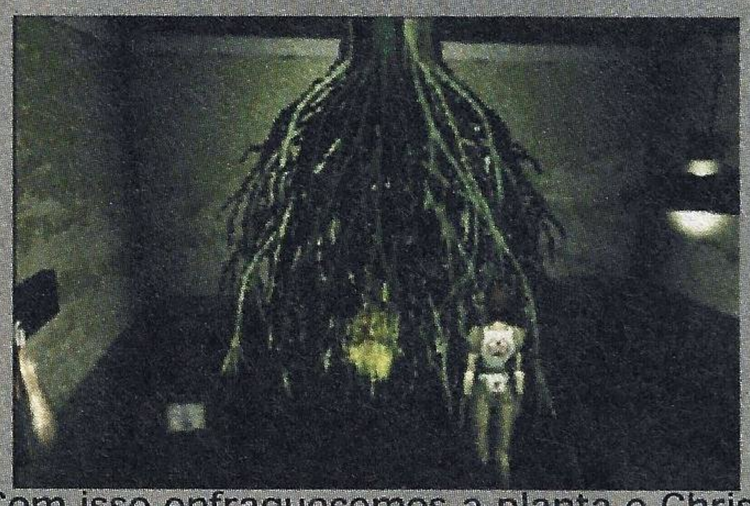
fizemos com Jill e avance. Ao entrar na sala alagada corra para a direita, ignore a primeira porta e seguindo em frente entre na porta menor (esquerda), descartando em seguida a C.roomkey. Agora puxe a alavanca sob a luz vermelha e antes de sair pressione o botão no painel próximo a porta, com isso você libera o acesso para a porta ao lado. Saia e entre na porta ao lado, pegando todos os itens disponíveis. Agora dirija-se à pequena porta cinza,

ignorada anteriormente. As gigantes raízes pertencem a "plant 42", pegue a small key sob a caixa e saia da sala. Agora siga para a porta ao lado da colméia gigante, sala 003. Entre no banheiro, mate o zumbi e pegue a munição, volte para o quarto e note que existe um livro diferente na estante, pegue-o. Este é o V-jolt report agora coloque o "red book" no seu lugar. Entre pela passagem que se abriu e a plant 42

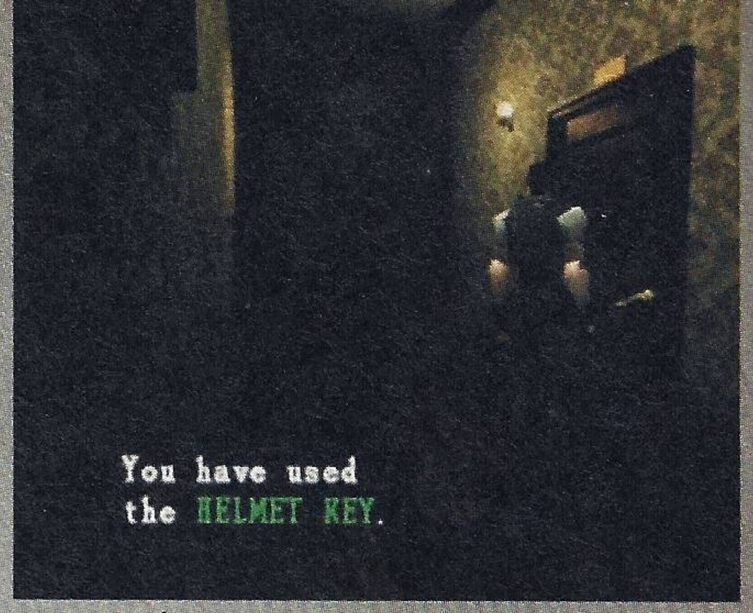


vai pegar Chris, neste momento Rebecca entra no local e Chris joga para ela o V-jolt report e pede para que ela encontre um meio de produzir o V-Jolt para liquidar com a planta. Avance para a sala com o teclado numérico e digite 125, agora vamos produzir o UMB-16.

Pegue 3 garrafas vazias, encha 1 garrafa com água da pia e a outra com o UMB-2, misture a garrafa com água para obter o NP-003; Encha uma garrafa com o UMB-4 e misture com o NP-003 para criar o UMB-7; encha uma garrafa com o UMB-2 e outra com o UMB-4, misture para obter o Yellow-6; misture o Yellow 6 com o UMB-7 para criar o UMB-13; misture novamente o UMB-2 com água para criar novamente o NP-003; agora misture o NP-003 com o UMB-13 para criar o V-JOLT. Agora entre no dormitório 002, desça as escadas, siga para o local das raízes da plant 42 e utilize o V-Jolt nela.



Com isso enfraquecemos a planta e Chris pode dar conta dela. Dispare cerca de 10 tiros de 12 e a planta já era. Agora siga para a lareira e pegue a "helmet key", agora saia da sala e nos encontramos novamente com Rebecca que entrega um radio para Chris. Rebecca se dirige para a sala onde criou o v-jolt e se você estiver ferido, entre na sala e ela lhe fará curativos. Saia pela porta por onde entramos e vamos nos encontrar com Wesker, após alguma conversa está na hora de voltarmos para a mansão, mais antes disso de uma parada no saveroom e organize seus itens, ao sair para fora desta área da casa você vai ouvir um bip, faça uso do radio e tente manter contato com Brad. Ao chegarmos novamente a mansão, Chris será atacado por um novo inimigo (Hunter), após acabar com ele, continue avançando e entre pela única porta que ainda estava

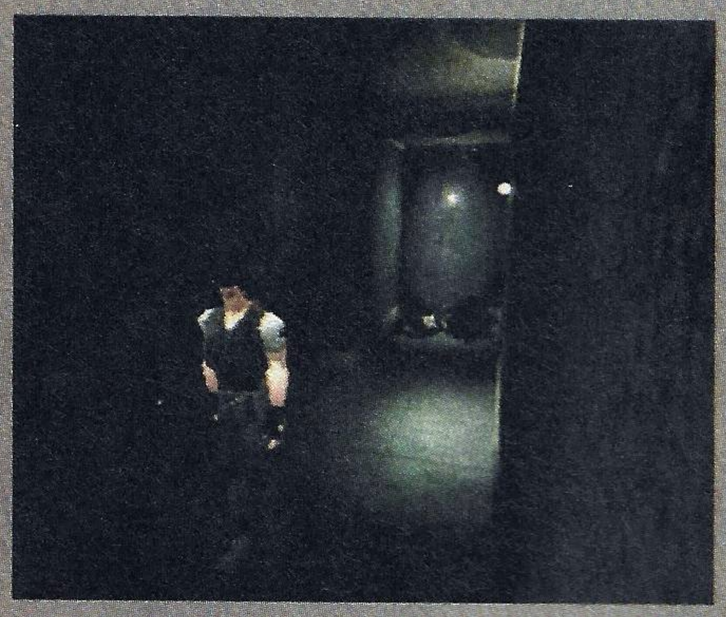


trancada neste setor da casa. Após acender o abajur, pegue o Doom Book e examine-o, dentro dele você encontra a Eagle Medal, sob a cadeira pegue a magnum rounds e saia da sala. Entre na porta cinza que dá acesso ao saveroom (muito cuidado pois agora existem Hunters espalhados por toda a mansão). Note que na parede existe um bilhete de Wesker, entre e após organizar seus itens suba e pegue o corredor a esquerda. Entre na sala do meio e na porta da direita pegue o isqueiro. Na outra sala é possível pegar shells , após esvaziar o aquário através de um dispositivo na parede e empurrar a estante para onde estava o aquário. Saia desta sala e siga para a direita ate encontrar o outro save room (onde encontramos rebecca). Na sala

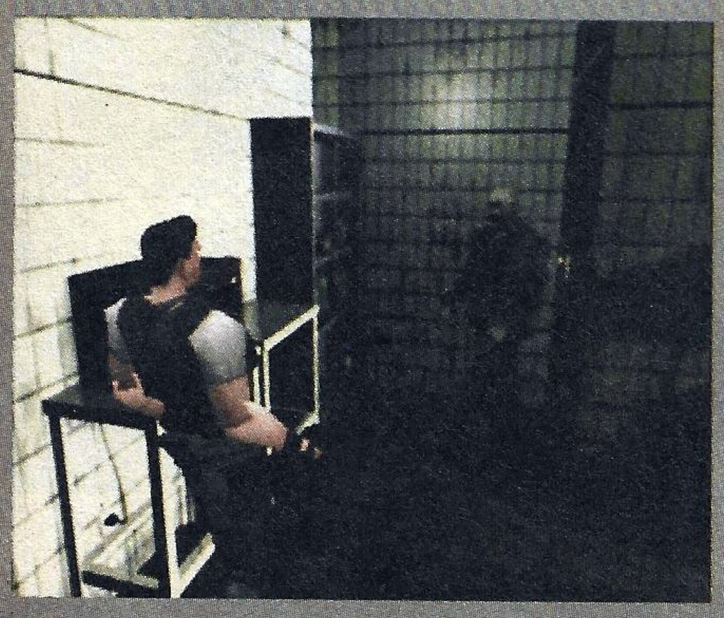
ao lado da escada, pegue Shells, Magnum Rounds e apague a luz, suba na escada e pegue a "red jewel" sobre a cabeça do alce. Desça as escadas e vá para o local com a cabeça de tigre. Coloque a red jewel

no local e pegue a "Colt Pyton". Agora volte para o corredor onde pegamos o isqueiro e siga em frente, na Lareira utilize o isqueiro e pegue o mapa do 2° andar. Agora entre na porta descartando a Helmet key logo em seguida. Ao se aproximar do piano nossa velha amiga cobra aparece novamente. Depois de matar a cobra, desça pelo buraco, pressione

o botão e entre pela nova passagem. Siga pelo caminho, matando os zumbis e coletando os itens.

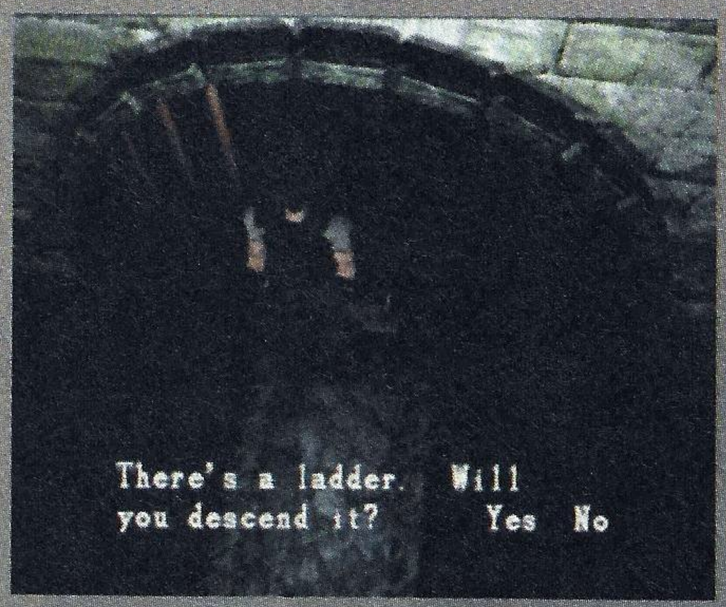


Ao chegar na cozinha, pegue a Small key em cima do fogão entre na porta do lado esquerdo, passe pela porta dupla e com isso abra a passagem



que volta para a mansão, agora volte para a cozinha e suba pelo elevador. Ao sair siga para a esquerda de Chris e pegue a herb ao lado do elevador, entre pela porta dupla azul mate os zumbis e

empurre a estante do lado direito da sala e entre pela porta, desta sala é possível pegar munição e ink ribbon, olhe pela janela e você vai var um heliponto. Saia pegue o scrapbook, continue em frente, atravesse a porta, agora nesta sala sob o busto com a jóia vermelha, acenda o spot de luz, posicione a estatua sob a marca no chão e pegue o M.O. Disk e retorne para o corredor do elevador, siga na outra direção e na porta a frente pegue a bateria e as shells, saia e entre na outra porta no final do corredor, pegue as herbs e volte para a mansão, dirija-se ao save room mais próximo e equipe-se com crank, bateria, arma, munição. Agora vamos para o jardim, atravesse novamente a ponte que estava antes inundada, desça pelo elevador, siga para a esquerda onde encontra-se o outro elevador, coloque a bateria no local e suba pelo elevador. Agora utilize a crank para elevar novamente o nível da água impossibilitando a passagem para o outro lado. Retorne e desça pelo elevador que acabamos de arrumar. Onde antes havia

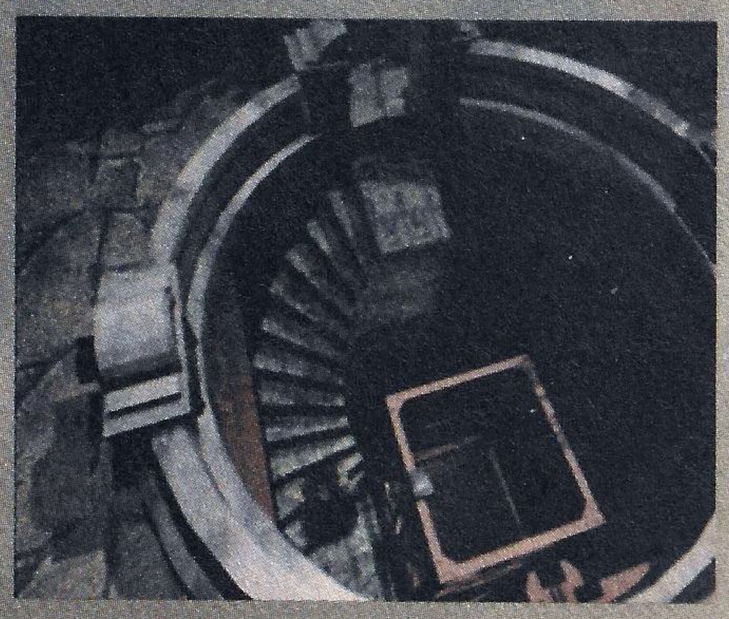


uma cachoeira, agora existe uma escada. Desça e siga pelo corredor, a esquerda existe um local para salvar o andamento do jogo e mais a frente a passagem é interrompida, note que existe um local para utilizarmos a manivela porem a que estamos carregando não encaixa no local. Volte e entre pela porta ao lado da escada. Pendurado na parede é possível pegar o Flamethrower, porem ao fazer isto a porta é

trancada. Siga pela esquerda no corredor, pegue o F.Aid kit, siga pelo caminho e entre pela porta, continue em frente e logo você vai encontrar Enrico, após Enrico chamar Chris de Traidor ele leva um tiro de alguém que estava nas sombras, Chris ouve os passos e tenta alcançar o assassino. No corredor 2 hunters estarão a sua espera. Após matar o segundo pegue o Hex Crank no chão e volte para onde a passagem estava interrompida. Utilize o hex crank e siga pelo novo caminho. Ao atravessar a porta pegue o Flamethrower e vá em direção da grande pedra bloqueando o caminho e então volte para junto da porta, fugindo da pedra. Agora retorne ao local e examine o buraco na parede. Mate o hunter e pegue magnum rounds, atravesse pelo buraco que a pedra criou e enfrente a Aranha gigante. Livre-se da

teia de aranha na porta a frente e siga por ela. Do lado esquerdo deste corredor, existe um save room pegue os itens no local, organize seu inventario e vá para a outra porta. Utilize o Flamethrower para abrir. Agora siga para a direita no corredor, examine a pedra e novamente fuja para não ser esmagado por ela. Examine o local da pedra e pegue o mapa do local no chão e um segundo M.O. disk no buraco da parede. Agora utilize o hex crank no dispositivo da parede 2 vezes abrindo assim uma passagem a esquerda. Resolva este quebra cabeças da mesma forma que resolvemos com Jill e pegue o Doom book 2 no buraco da parede, examine-o e guarde a wolf medal, agora volte para o save room organize seus itens e saia carregando, wolf medal, eagle medal, arma e munição. Siga para a esquerda

no corredor onde estávamos e suba pelo elevador. Pegue as herbs no chão e coloque a wolf e a eagle medal na fonte.

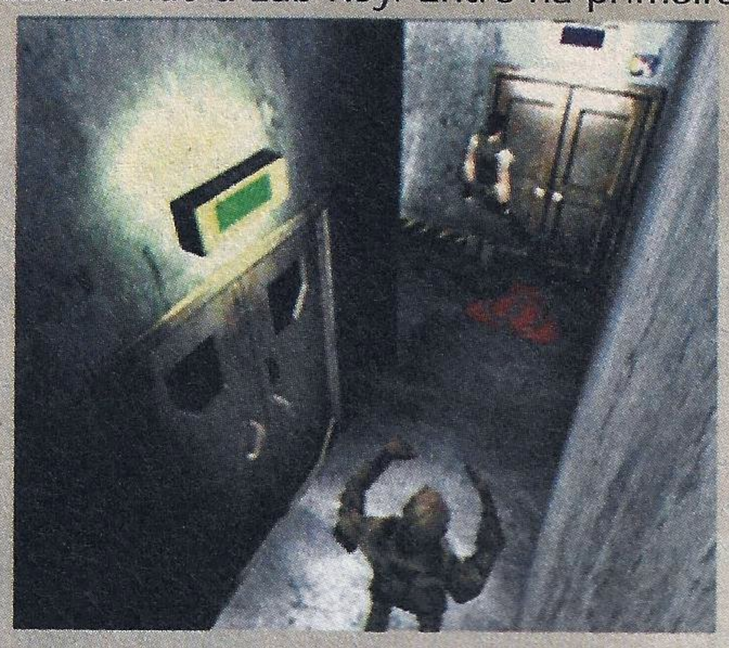


Agora desça pelo elevador, desça pelas escadas, passe pela sala do baú e pegue o terceiro M.O. disk em cima da mesinha. Agora desça as escadas e entre na primeira porta a esquerda, entrando

na porta logo em seguida. Acenda o interruptor de luz nesta sala escura e pegue o researcher's letter sob a mesinha. Do outro lado da sala é possível encontrar um quadro muito estranho, para entender melhor, basta empurrar a estante na parede e pressionar o botão azul, voltando a examinar o quadro. Anote as seguintes senhas: "John – Ada – Mole". Agora saia da sala e volte para o corredor, seguindo em frente e entrando na primeira porta a esquerda. Utilize o computador e digite

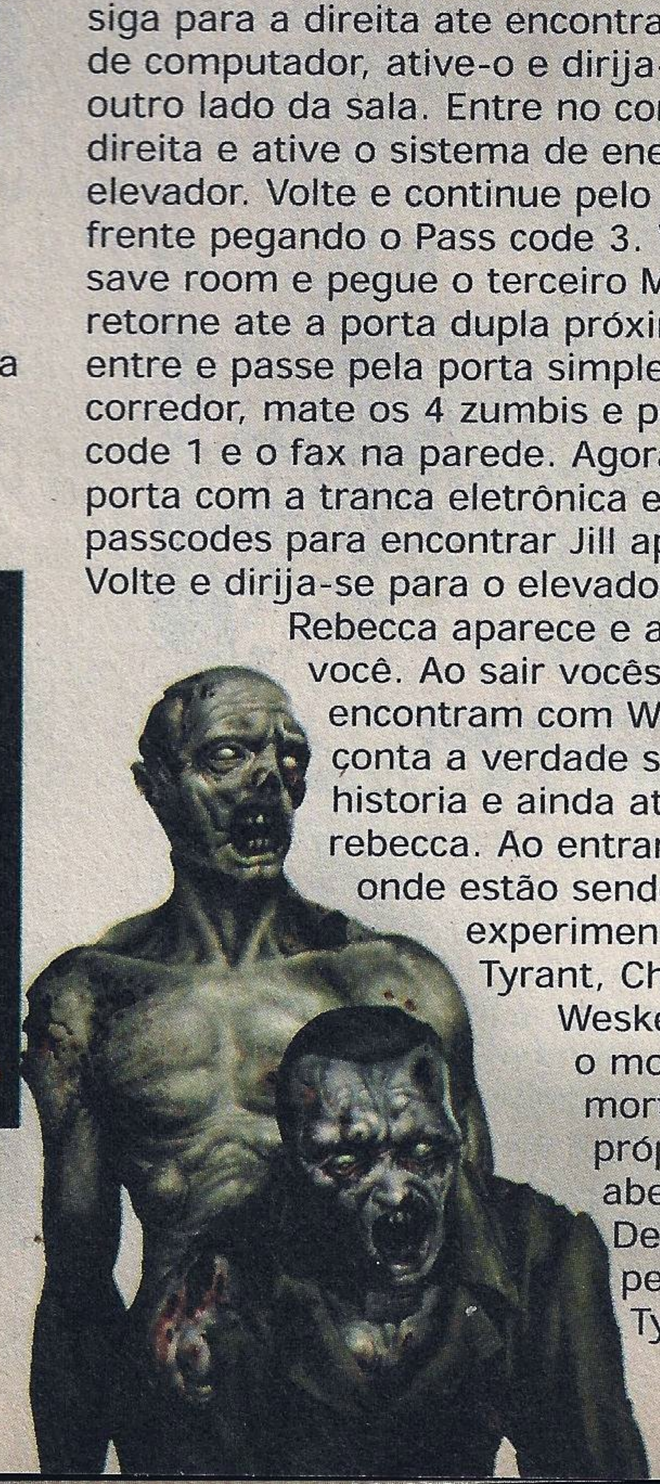
no Login: John e como Senha: Ada. Destrave as portas do B2 e quando pedirem a senha digite: mole. Pegue o slide no chão e suba as escadas novamente entrando na porta que estava trancada anteriormente. Coloque o slide no projetor e veja informações sobre os monstros que encontramos ate agora pela casa.

Na parede ao seu lado esquerdo existe um painel, ative-o e a coluna do outro lado vai se mover. Pegue a Lab Key, cheque a estante ao lado da porta e leia o security system. Agora desça novamente e entre pela porta com a luz azul em cima, descartando a Lab Key. Entre na primeira



porta a esquerda e coloque as caixas cobrindo os ralos no chão e a escada no meio delas dando acesso ao duto de ventilação na parede, atravesse por ele, estamos em um necrotério, pegue a magnum rounds na estante e utilize um M.O. Disk para pegar o Pass code 2, agora abra a porta e saia. E retorne para a sala onde estávamos, a porta logo em frente é um save room, organize seus itens e saia

levando um M.O. disk, arma, munição. Agora siga a indicação no chão para irmos a "power room", cuidado com as chimeras, siga para a direita ate encontrar o terminal de computador, ative-o e dirija-se para o outro lado da sala. Entre no corredor a direita e ative o sistema de energia para o elevador. Volte e continue pelo corredor a frente pegando o Pass code 3. Volte para o save room e pegue o terceiro M.O.Disk e retorne ate a porta dupla próximo a escada entre e passe pela porta simples no meio do corredor, mate os 4 zumbis e pegue o pass code 1 e o fax na parede. Agora siga para a porta com a tranca eletrônica e utilize os passcodes para encontrar Jill aprisonada. Volte e dirija-se para o elevador, então Rebecca aparece e acompanha você. Ao sair vocês se encontram com Wesker que conta a verdade sobre toda a historia e ainda atira em rebecca. Ao entrarem na sala onde estão sendo feitos os experimentos com Tyrant, Chris ri de Wesker, que ativa o monstro e é morto por sua própria aberração. Desvie sempre pela direita de Tyrant e atire



somente quando tiver certeza. Após alguns tiros, o monstrengo morre, vá ate o computador e destrave a porta para poder sair. Do lado de fora você encontra com Rebecca que estava utilizando um colete e os dois sobem novamente pelo elevador os dois conversam e rebecca diz que pode armar um dispositivo para explodir todo o complexo. Agora volte novamente ate onde Jill esta presa e depois de um certo clima os dois saem. Siga para cima ate o local do elevador por onde chegamos e ao passar pelo baú pegue todos os itens de cura possíveis e deixe todas as armas no local. Entre pela porta

dupla pegue a bateria no chão e coloque no local certo, após isso uma contagem de 3 minutos se inicia e jill e REbecca ficam cuidando dos zumbis, Chris sobe pelo elevador até o Heliponto, pegue o sinalisador no chão e ative-o no meio do heliponto. Brad vê o sinal e segue para o local, nisso Tyrant aparece novamente, fique desviando de Tyrant pelo lado direito (sem garra) dele faltando 20 segundos Brad joga o Rocket Launcher, pegue equipe-se e com um único tiro destrua o monstro. Após isso, basta curtir o final com Chris, Jill e Rebecca de Resident Evil 1.

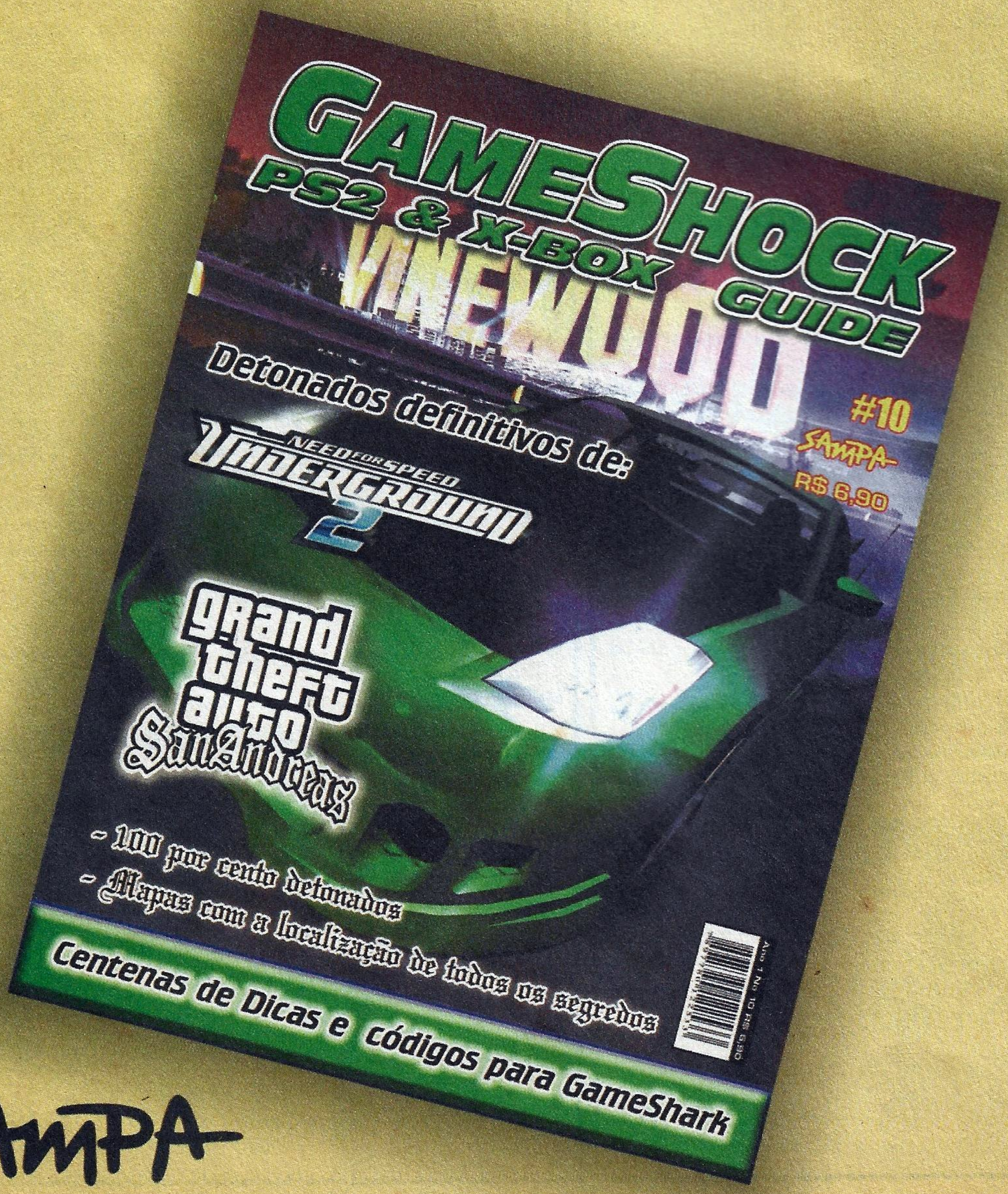
Game Shark

CÓDIGOS PARA RESIDENT EVIL 1

FUNCÃO	CÓDIGO
Vida infinita	800C51AC 0060
	800C867E 0060
Abre as portas	800C86B4 BFDF
	800C86B6CF7E
Faca	0001
Beretta Handgún	6402
Shotgun	6403
Colt Python (Dum dum rounds)	6404
Colt Python (Magnum Rounds)	6405
Flamethrower	6406
Bazooka + Grenade Rounds	6407
Bazooka + Acid Rounds	6408
Bazooka + Flame Rounds	6409
Rocket Launcher	640A
Clips	640B
Shells	640C
Dum Dum Rounds	640D
Magnum Rounds	640E
Fuel	640F
Grenade Rounds	6410
Acid Rounds	6411
Flame Rounds	6412
V-Jolt	001B
Broken Shotgun	001C
Square Crank	001D
Hexagon Crank	001E
Emblem	001F
Gold Emblem	0020
Blue Jewel	0021
Red Jewel	0022
Music Note	0023
Wolf Medal	0024

FUNCÃO	CÓDIGO
Eagle Medal	0025
Chemical	0026
Battery	0027
MO Disk	0028
Wind Crest	0029
Flare	002A
Slides	002B
Moon Crest	002C
Star Crest	002D
Sun Crest	002E
Ink Ribbon	632F
Lighter	0030
Lock Pick	0031
Oil	0032
Sword Key	0033
Armor Key	0034
Shield Key	0035
Helmet Key	0036
P.Room Key	0037
Special Key	0038
Dormitory Key	0039
Dormitory Key	003A
C.Room Key	003B
Master Key	003C
Small Key	003D
Red Book	003E
Doom Book II	003F
Doom Book I	0040
First Aid Spray	6441
Serum	6442
Red Herb	6443
Green Herb	6444
Blue Herb	6445

Confira nosso próximo lan
Super especial com deton
Passo a passo de
Gran Theft Auto San And
Need For Speed Undergro

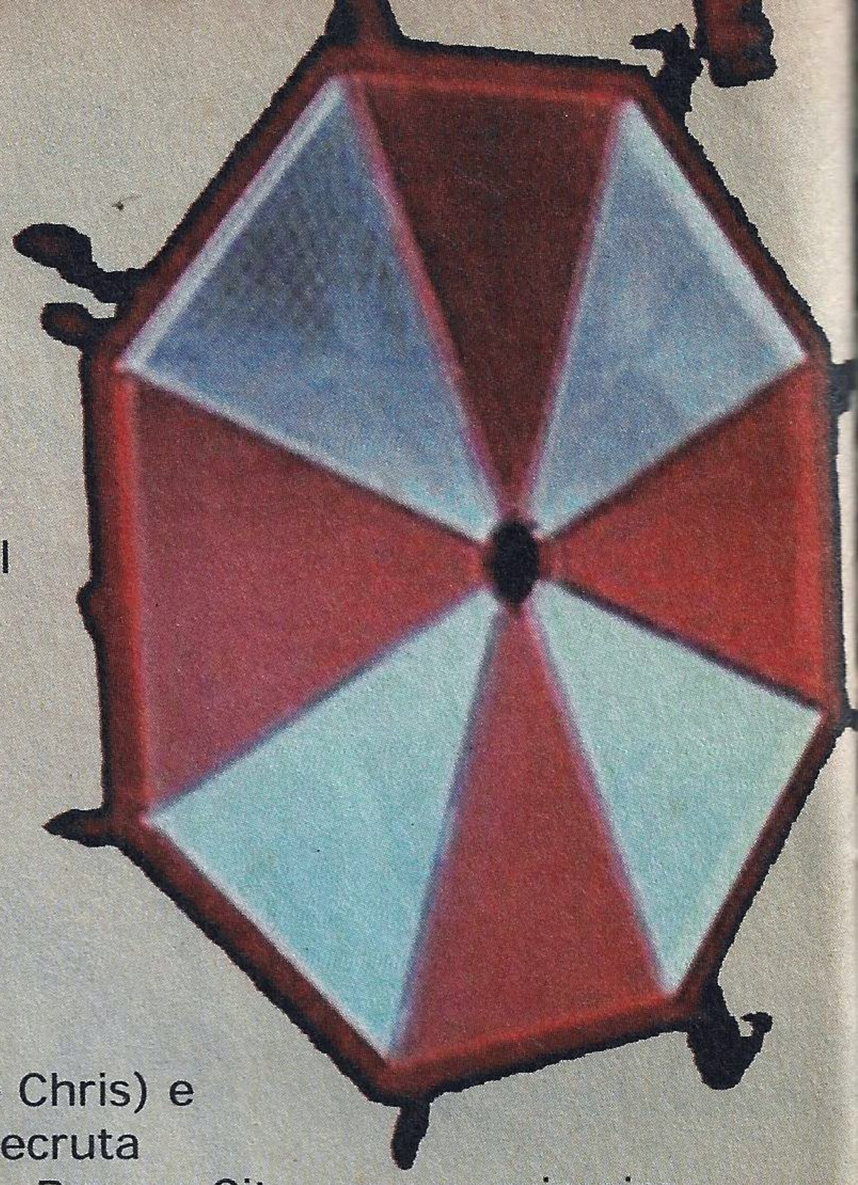


SAMPA

ançamento
ados

reas &
und 2

Resident Evil 2



Chegamos ao segundo episodio da série de Survival Horror Resident Evil.
Neste episódio, vamos conhecer um pouco sobre a Cidade de Raccon City e os mistérios que envolvem a Central de Policia e a Organização Internacional Umbrella.
Os heróis da vez são, Claire Redfield (irmã mais nova de Chris) e Leon Scott Kennedy oficial recruta designado para trabalhar em Raccon City em seu primeiro dia de serviço. Para chegarmos ao verdadeiro final desse eletrizante jogo, devemos, a exemplo do primeiro, iniciar o jogo com a mocinha (Claire) para somente depois finalizarmos com o personagem de Leon. Para isso inicie o jogo a partir do CD2 e jogue com a Claire até o final. Após as apresentações finais, salve o jogo e por esse "save", jogue com Leon (CD1), para somente assim conhecer o verdadeiro final deste segundo episódio.

Claire Redfield

Idade: 19 anos
Altura: 1,69m
Peso: 62kg
Tipo sangüíneo: O

Claire foi para Raccoon City procurar por seu irmão, Chris Redfield, mas tudo que encontrou foi uma cidade abandonada.

Porém, num posto de gasolina, as coisas mudam para pior.
Antes que pudesse perceber, a garota se vê cercada por dezenas de zumbis!
Felizmente, Leon estava por perto para ajudá-la.
Mas não se engane com sua aparência frágil, pois Claire pode se defender tão bem quanto seu irmão.
Sua visita a Raccoon City agora tomou outros rumos, pois ao mesmo tempo em que Clarie deve procurar por pistas do paradeiro de Chris, ela deve ajudar Leon, a pequena Sherry e a si mesma a continuarem vivos.

Armamento

Handgun Browning HP – Esta é a handgun usada por Claire. Esta arma não pode ser aprimorada

Crossbow – A besta pode atirar três projéteis simultaneamente e usa dois tipos de munição, flechas normais e explo-

Grenade launcher M79 – O lançador de granadas é bem versátil, pois utiliza três tipos de munição: granadas normais, de ácido e de fogo.

Gattling gun – Apesar desta arma precisar de um tempo para começar a disparar, quando o faz, é incrível. Derruba qualquer inimigo em questão de segundo

Combat Knife – A faca é a arma mais fraca de Resident Evil. Porém, pode ser sua única defesa caso fique sem munição

MAC11 – Não tem grande poder de fogo, mas seus disparos rápidos podem impedir a aproximação dos inimigos.

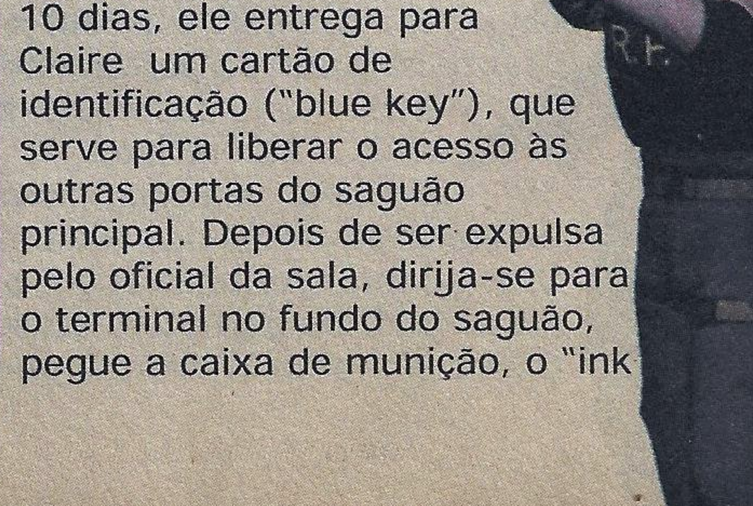
Sparkshot – Arma de descargas elétricas capaz de eliminar vários zumbis de uma só vez.

Flamethrower – O lança-chamas é a melhor arma para exterminar as plantas mutantes. Mas é preciso usar com cautela, pois a munição acaba rapidamente

Cenário Claire

Depois de assistir a introdução do game e ver como Claire e Leon acabaram se conhecendo, nossos heróis são separados pela explosão de um caminhão e combinam de se encontrarem na central de policia.

Zumbis, muitos zumbis, é isso que você vai encontrar nesse jogo, portanto, mais uma vez, economizar munição e desviar deles será a prerrogativa principal. Já iniciamos o jogo com a difícil missão de correr e desviar de zumbis. Siga pela tela até encontrar uma loja de armas. Entre e Tony, o dono da loja, o confundirá com um zumbi, dirija-se para traz do balcão e do seu lado direito pegue a caixa de munição, volte para o outro lado do balcão e pegue mais uma caixa de munição. Ao retornar para o centro da sala, os zumbis pulam pela janela e matam Tony. Fique atrás do balcão e mate os zumbis conforme eles forem aparecendo. Cheque o corpo de Tony e pegue a besta que ele possuía. Saia pela porta cinza atrás do balcão. Siga pelo corredor e passe direto pela quadra onde existem alguns zumbis, na porta aberta do furgão você encontra mais uma caixa de munição. Ao retornar, os zumbis que estavam na quadra escapam e vem pra cima de você. Aguarde eles aparecerem na sua linha de tiro e dispare o necessário para derrubar os zumbis no chão, facilitando assim que você passe por eles sem desperdiçar munição. Siga pela quadra de basquete desviando do zumbi que continua lá e saia pela outra porta. Continue em frente suba as escadas, desça do outro lado e atire na mulher zumbi do outro lado da lixeira. Quando ela cair, suba na lixeira e desça do outro lado, desvie do zumbi que continua lá e siga em frente até encontrar um ônibus. Ao entrar pegue a caixa de munição e aguarde ate que a zumbi que vem se rastejando entre na sua linha de tiro, mate-a e siga em frente, atire no outro zumbi até ele cair, passe por cima dele e desça do ônibus. Agora siga para o fundo da tela e desvie de todos os zumbis, ate você entrar na porta do lado esquerdo que da acesso a central de policia. Não entre a direita, siga em frente e desça as escadas atravesse o corredor e suba as escadas novamente, pegue uma "green herb" no meio dos arbustos e siga para dentro da delegacia.
Assim que você entrar, siga pela rampa do lado esquerdo e entre na porta que está aberta. Após conversar com o



policial, que explica sobre os acontecimentos, inclusive que perderam contato via rádio com Chris a mais de 10 dias, ele entrega para Claire um cartão de identificação ("blue key"), que serve para liberar o acesso às outras portas do saguão principal. Depois de ser expulsa pelo oficial da sala, dirija-se para o terminal no fundo do saguão, pegue a caixa de munição, o "ink

Ítens Gerais

Crank – Usada para abaixar a escada no quarto do terceiro andar do departamento de polícia

Serpent Stone – Uma pedra que tem gravada uma serpente. Também é usada na sala de Brian Irons, atrás do quadro perto de sua mesa

Golden cogwheel – Está no quadro da sala com as câmeras. É usada para fazer funcionar o relógio do terceiro andar do departamento de polícia

Eagle Stone – Uma pedra de seis polegadas com uma águia gravada. Faz parte da solução do quebra-cabeça da sala de Brian

Main Fuse – Para pegá-lo, é preciso usar o fuse case numa máquina da sala congelada. O fusível restaura a energia do laboratório

Jaguar Stone – Outra das pedras usadas no quebra-cabeça da sala de Irons. Esta possui a figura de um jaguar

Fuse Case – Uma capa para fusíveis industriais. Este item é necessário para se obter o fusível

Virgin heart – Uma jóia cor de sangue do tamanho de um pulso. Há duas delas, que devem ser usadas num par de estátuas para obter uma chave

Vaccine – A vacina completa. Deve ser usada para salvar Sherry dos efeitos do vírus

Film – Você encontra vários deles pelo jogo. Revele-os no quarto escuro para obter fotos dos experimentos da Umbrella

Valve handle – É usada em diversas válvulas durante o game. Algumas delas servem para apagar o fogo no helicóptero e para levantar e abaixar uma plataforma

Bomb & Detonator – É a combinação do detonator com o plastic bomb. Deve ser usado para abrir a porta ao lado do helicóptero destruído

Wolf Medal – É uma medalha que tem um lobo gravado. Use-a em conjunto com a eagle medal para sair do esgoto

Unicorn Medal – A medalha do unicórnio é usada na estátua em frente ao saguão principal do departamento de polícia, para obter uma chave

Eagle Medal – É uma medalha com a figura de uma águia gravada. Deve ser usada em conjunto com outra medalha para abrir a saída do esgoto

MO DISK – È um disquete que abre o cargo room, a área em que Claire enfrenta William Birkin no fim de seu cenário

Base vaccine – Este item é um dos elementos necessários para fabricar a vacina para Sherry

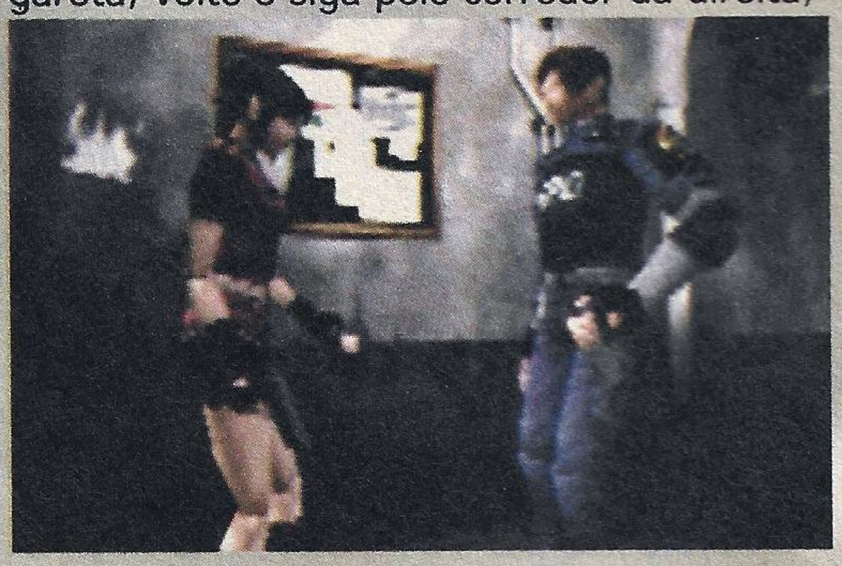
ribbon" (se quiser salve seu jogo) e *acesse o computador, liberando acesso* as outras 2 portas.
Vamos agora para a porta dupla do lado esquerdo, aqui encontramos o primeiro baú para guardarmos nosso itens e você pode deixar o "ink ribbon", siga pela sala e utilize o "lockpick" na escrivaninha para pegar um "First Aid", saia pela porta atrás do biombo e logo você vai encontrar um oficial sem a cabeça.
Examine-o 2 vezes para encontar munição para a pistola e siga em frente, ao chegar a um poça de sangue, Claire descobre que não está sozinha e após uma das cenas mais horripilantes do game, o primeiro "licker" aparece no jogo.
Ignore-o e corra em direção a porta a sua frente. Siga por esse corredor, passando inclusive pela porta dupla e

entre na porta ao final. Mate a zumbi do seu lado direito e se posicione ali, esperando que os outros zumbis apareçam, mate todos e siga em frente. Em baixo da escada, você encontra itens de cura e nosso primeiro "saveroom". Este "saveroom" também será utilizado como quarto escuro para a revelação de fotos.

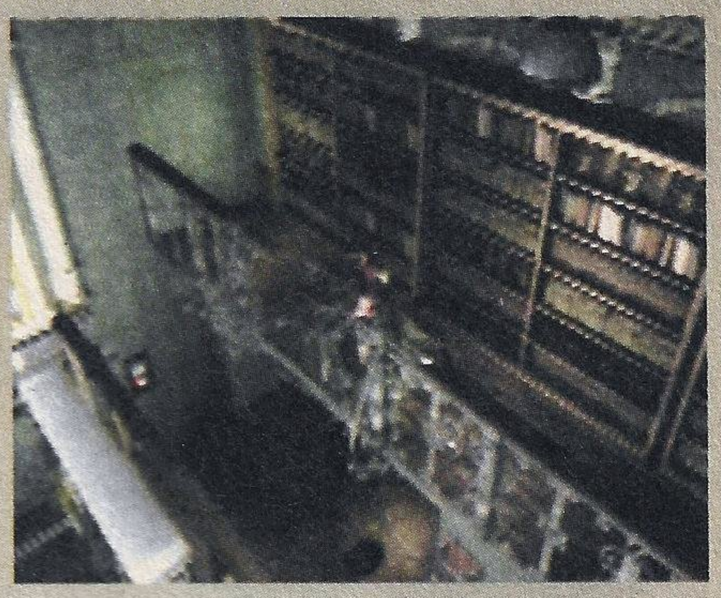
É possível encontrar munição para pistola e "ink ribbon" para salvar o

andamento do jogo. Saia e suba as escadas, agora encontramos 3 estatuas, posicione as estatuas de bronze e de prata de modo que elas fiquem "olhando" para a estatua central e com isso pegue a "Red Jewel" que cai e uma caixa de balas atrás da estatua central.
Continue em frete, passando pela porta, siga pelo corredor e entre na primeira porta, este é o escritório das equipes S.T.A.R.S., entre e vasculhe pela sala, alem de encontrar fotos das equipes Bravo e Alfa, verifique sobre a mesa de Chris e pegue o diário (neste diário Chris informa que ele juntamente com Jill e Barry, embarcaram *para a Europa para encontrar e desvendar* os segredos da corporação Umbrela) e a "Unicorn medal", continue procurando, na mesa em baixo da bandeira símbolo dos S.T.A.R.S. existe mais uma caixa de munição e no armário você pega o "Granade Launcher", arma indispensável durante todo o jogo. Ao tentar deixar a sala o fax toca e chega um fax para Chris, pegue-o também e agora sim deixe o local. Volte por onde viemos até retornar ao saguão principal, não se esqueça do nosso "amigo" licker, ele continua esperando por você, passe correndo por ele. Chegando, dirija-se a fonte e coloque a unicorn medal, pegue a "spade key", volte para a sala onde o "licker" está nos esperando e entre na porta da direita utilizando a chave encontrada.
Nesta sala você encontra o "patrol report", uma "ink ribbon" e empurrandoa escada para próximo do armário, você pega a manivela (crank).
Saia dessa sala e volte para o segundo piso. Ao se aproximar do escritório dos stars você vai se encontrar com uma pequena garota tentando fugir do zumbi que agora se

encontra no local. Corra atrás dela e utilize a spade key para abrir a porta que estava trancada anteriormente, ao atravessar a porta Claire se encontra pela primeira vez com Leon dentro da Central, que entrega a ela um radio para comunicação.
Avance pelo corredor por onde Leon veio e no final a esquerda pegue uma caixa de balas, continue procurando pela pequena garota, volte e siga pelo corredor da direita,



antes de atravessar pela porta pegue o "Flame Rounds" na escrivaninha. Entramos agora numa espécie de biblioteca. Suba as escadas e siga pelo corredor ate o piso ceder e derrubar claire novamente para o andar de baixo. Clique no botão vermelho na parede e examine o quadro prateado, nele é possível verificar a posição correta das prateleiras de livros e com isso matar o puzzle dessa sala. Posicione as duas estantes da esquerda uma posição para a direita escolhendo "right" quando lhe *for feita a pergunta, com isso o* quadro prateado libera a "serpent stone", pegue-a e saia pela porta dupla.
Agora você se encontra em um corredor que circunda o salão principal. Corra para o lado esquerdo o meio e baixe a escada de incendio,



vá agora ate o final do corredor e entre na porta. Neste saveroom, pegue o isqueiro (lighter), o "ink ribbon" e o "Secretary's Diary", aproveite o baú para guardar itens que não esteja usando no momento e carregue o isqueiro com você, se desejar salve o andamento do jogo.
Volte para o corredor sobre o saguão e desça pela escada. Agora vamos para a sala de porta dupla ignorada ate o momento no corredor onde encontramos o "licker".
Entre pela porta, pegue o "operation report" em cima da mesa ao seu lado esquerdo e vá para a parte de traz da sala. Acenda a lareira utilizando-se

do isqueiro, pegue a segunda "red jewel" e volte para o saveroom onde pegamos o isqueiro. Atravesse a porta do outro lado e ignorando o zumbi, entre na porta visível À direita. Ignore a primeira porta nesse corredor e examine o corpo do policial morto para pegar mais uma caixa de munição, siga em frente desviando dos corvos e atravesse a porta no final do corredor. Estamos agora nas dependências externas da central e você vai encontrar um terrível acidente ocorrido com um dos helicópteros de patrulha. Desça pela escada, desvie dos zumbis e siga em frente entre pela porta. Encontramos mais um "saveroom", pegue a "ink ribbon", a "Valve Hand", a besta e retorne até o helicóptero.

Ao lado da porta por onde viemos, existe um pequeno corredor que liga diretamente à caixa d'água. Utilize a

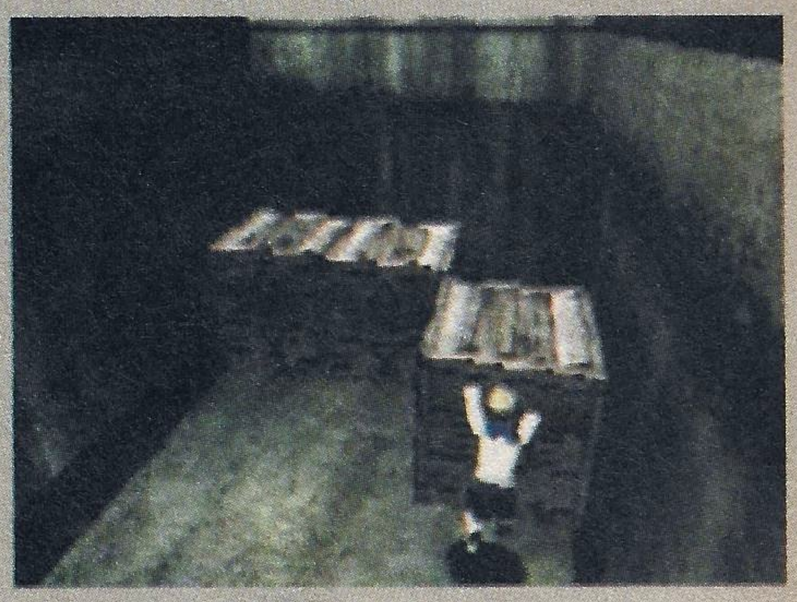
"valve hand" no buraco existente e apague o fogo causado pelo helicóptero. Agora é poosivel examinar dentro do helicóptero e pegar mais uma caixa de balas. Volte por onde viemos e desviando dos corvos entre pela porta azul, antes ignorada.
Ao sair, pegue o item de cura e desça as escadas (mais 2 itens), siga pela porta, examine o corpo do policial morto e pegue mais uma caixa de

balas. Continue pelo corredor e entre na primeira porta, mate os zumbis e siga para a pequena saleta, no cofre digite o código 2236 e pegue a munição para o granade launcher e o mapa da central de policia. Atrás da mesa é possível pegar mais um "green herb", saia pela porta dupla azul, ignorando os zumbis, va para esquerda e saia pela pequena porta. Voltamos para o saguão principal. Suba pela escada e dirija-se para o "saveroom" organize seus itens e saia com as 2 "red jewels" pela outra porta, vá para sua esquerda e você verá a frente do helicóptero, agora como ele não está mais em chamas, uma porta se revela, entre por ela. Pegue a Diamond key ao lado das estatuas e um ink ribbon próximo ao vaso. Coloque as red jewels uma em cada estatua pequena e a grande vai soltar a "Blue Stone". Agora volte e desça novamente para o salão principal, siga novamente pela porta dupla e atravesse todo o corredor, ao passar pela porta no final do corredor entre na porta cinza à direita.
Nesta sala existem 5 zumbis esperando por você. Aconselhamos o uso do Granade launcher para se livrar logo dos zumbis. Examinado a

sala você encontra o "plastic bomb" munição para besta e um filme. Atravesse a porta e pegue o item de cura, siga em frente e vamos nos encontrar novamente com o policial que nos ajudou no inicio do jogo, porem agora ele não está tão amigável assim. Pegue o detonador em cima da mesa, saia e pegue o "memo to Leon" dentro do armário você ainda encontra uma caixa de munição. Saia novamente para o salão principal e dirija-se para o outro lado da central (porta a direita próxima a entrada). Passe direto pela porta dupla e siga em frente pelo corredor, existe um "green herb" próximo ao banco, continue seguindo pelo corredor e entre pela porta ao final dele. Desvie dos zumbis e entre na primeira porta, descartando a diamond key. Nesta sala pegue o fio (cord) e a "Eagle Stone", ao sair da sala um "licker" quebra o vidro e causa um grande susto, ignore-o e saia correndo pela porta. Continue pelo corredor e entre pela porta cinza, mate o "licker" e pegue a caixa de munição. Retorne para o salão principal e suba para a sala do helicóptero, mantenha o detonador e a plastic bomb com você combine os dois e utilize próximo a porta onde o helicóptero se encontra.
Entre pela nova passagem e encontraremos o Sr. Brian Irons, chefe do departamento de policia e sobre a mesa, morta, a filha do

prefeito. Após um curto dialogo o chefe Irons pede para ser deixado sozinho, hora de continuarmos em frente, entre pela porta a direita da sala e siga pelo corredor, nesta sala, Claire ouve passos e tenta descobrir de quem são, siga em frente e passe pelas cortinas, na saleta escura, acenda o interruptor de luzes e pegue o "secretary's diary b" e siga para o fundo da sala, então encontramos novamente com Sherry, após as devidas apresentações a garota sai correndo novamente, pegue o "F.Aind" no fundo da sala dentro do baú e volte para a sala do chefe.
Ninguém se encontra mais na sala, e sobre a mesa do chefe você pega a "heart key", verifique a cadeira do chefe e pegue seu diário, coisas sinistras estão escritas lá. O quadro acima revela um puzzle que ainda não é possível de ser resolvido, pois até o momento possuímos apenas 1 stone e meia, vamos deixar de papo furado e vamos em frente. Volte novamente para o salão principal e entre pela porta simples próximo a entrada. Entre pela porta azul dupla e atravesse a sala indo para a esquerda no corredor. Descarte a "heart key", pegue as "herbs" e siga pelo corredor ate encontrar um painel, neste painel é possível utilizar o "cord" (fio) para fechar as janelas, ou guardar para utilizá-lo em outro local. Desça as escadas e desvie dos cachorros, entre pela porta dupla virando à direita no fim do corredor. Pegue as "green herbs" o mapa do sub-solo e no painel no fundo da sala exite um puzzle para ser resolvido.
O marcador deve ficar exatamente na marca de 80, para que isso aconteça a combinação é a seguinte: Primeira

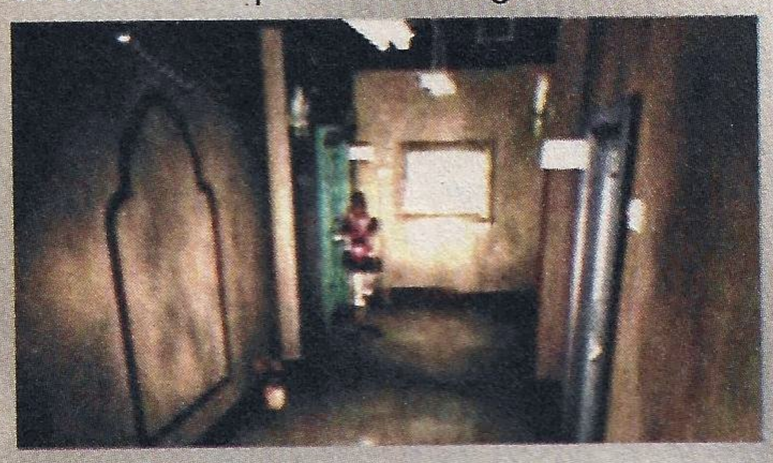
chave: UP – Segunda chave: Down – Terceira chave: UP – Quarta chave: Down – Quinta chave: UP. Fácil não? Isso vai ativar o sistema de força auxiliar e a leitura de cartões na sala ao lado. Você pode se dirigir para a garagem (direita) e pegar um "green herb" ou ir no sentido oposto e desviando dos cães/acabando com eles, entrar na porta dupla no final do corredor. Existem 2 cachorros nesta área mais se você for depressa o suficiente é possível descer no bueiro sem que os cães cheguem próximo (existe também um "red herb" para você pegar). Siga em frente e entre pela porta prateada e encontraremos mais um "saveroom" pegue o "inkribbon" e salve o progresso do seu jogo. Ao sair, encontramos novamente com Sherry que esta procurando por seu pai, após conversar com Claire ela entra por uma passagem estreita e agora passamos a controlar Sherry. Desça pelo elevador, desvie dos cachorros, siga para a direita e novamente para a esquerda. Vá em frente e, entre na porta pegue o "G.Rounds", volte e siga para o outro lado. Pegue o mapa na parede, siga em frente e desça para o piso mais baixo, alinhe as caixas da forma que elas formem um ponte para o outro lado no fundo da parede.
¡Volte para cima e pressione o botão no painel, fazendo assim com que o fosso se encha de água, agora podemos



atravessar para o outro lado onde encontramos a "club key", pegue a chave e volte para o elevador, suba e retorne para onde deixamos Claire. Como a passagem fica fora do alcance de Sherry, ela joga a munição e a chave para Claire. Voltamos a controlar nossa heroína, pegue os itens deixados por Sherry e volte novamente para a mansão, certifique-se de que você esta

carregando o isqueiro. Cuidado pois dois "lickers" estão esperando por você.
Entre no necrotério utilizando a "club key", procure pelo "red card key" e prepare-se para desviar ou matar alguns zumbis. Saia da sala e continue pelo corredor até a porta com o leitor de cartões.
Utilize o cartão para abrir a porta e dentro da sala pegue 2 caixas de bala, munição para a besta e um sidepack

juntamente com uma "submachine gun". Estes itens estão ai, porém eles são para Leon, você decide se deve pegar os itens ou deixar para nosso herói. Volte em direção a Mansão, subindo a escada abra a porta ao fundo. Pegue o Acid Rounds e o "watchman's diary" (diário do vigia) onde diz que um velho senhor chamado Tomas desenvolveu um mecanismo de travamento para uma porta baseado em peças de xadrez. Saia da sala e retorne para a mansão. Ao sair pela porta dupla azul, siga pelo corredor pela direita até o final e entre na porta verde, descarte a chave.
Mate o "licker" e acenda o forno utilizando seu isqueiro, após isso acenda os bustos na parede da seguinte forma:



Meio (Queen (12)) – Direita(King (13)) – Esquerda(Jack (11)). Com isso a engrenagem (Golden cogwhell) que esta no quadro do outro lado da parede vai cair, pegue-a e procure pelo filme que se encontra nessa sala. Saia e retorne para o saguão principal, atravesse pela porta dupla e no corredor onde encontramos o "licker" pela primeira vez, utilize o fio (cord) para fechar as janelas no painel com a luz azul.
Agora siga em direção ao quarto escuro (save room) e revele os filmes encontrados, antes de sair certifique-se

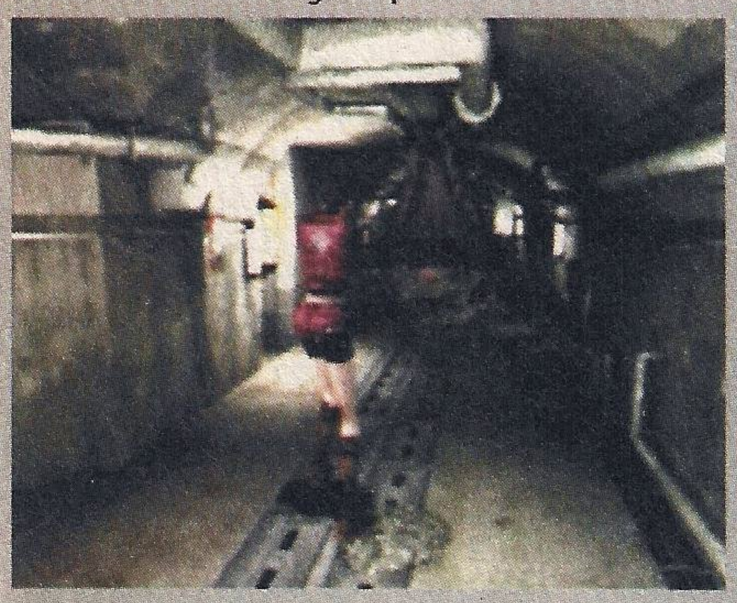
que você esteja carregando os seguintes itens: manivela e engrenagem, pode deixar o isqueiro guardado. Suba as escadas e siga para a biblioteca, ao chegar suba o lance de escadas e entre na porta. Ao entrar você verá vários zumbis entrando pelas janelas no local que você deixou aberto. Mate o licker e saia pela porta do outro lado. Agora nos encontramos na torre do relógio, utilize a manivela (crank) para descer uma escada. Ao chegar próximo das engrenagens do relógio você vai perceber que existe uma peça faltando, coloque a engrenagem no local e aperte o botão para ativar o relógio. Uma passagem se abre revelando a segunda metade da "blue stone". Volte para a o baú mais próximo e pegue as outras pedras (Serpent stone – Eagle stone – e a outra metade da Blue stone). Agora siga para a sala do chefe Irons, chegando a sala você vai encontrar novamente com Sherry, coloque as pedras no quadro atrás de sua mesa e uma passagem vai se abrir. Siga pela passagem e pegue o "mail to chief" nesse memorando a Umbrella informa ao chefe que devido as ações desencadeadas por Wesker, as atividades na mansão estavam sendo suspensas, porem o projeto de desenvolvimento do vírus nada tinha sofrido com isso. Ao chegar ao elevador, Sherry aparece e Claire pede para que ela fique e aguarde por seu retorno. Desça pelo elevador e siga pelo corredor, subtamente você ouve um grito, é o chefe Irons e ele é atacado por uma espécie de monstro que lhe injeta alguma coisa, siga em frente e entre na sala.
Chefe Irons está esperando por você e após ele afirmar que William Birkin (Pai de Sherry) esta desenvolvendo o G-Virus,

uma mutação melhorada do T-virus e que todos em raccoon city irão morrer ele é quem acaba sendo morto pelo vírus. Pegue um Acid Rounds nesta sala e desça as escadas atrás da criatura que matou o chefe Irons. A pequena criatura se transforma em um terrível monstro, liquide-a com aproximadamente 6 tiros de Acid Round. Retorne por onde você veio e vá ao encontro de Sherry. Agora juntamente com Sherry volte, siga em frente e pressione o botão no final do corredor. Suba pela escada e siga em frente ao chegar aos esgotos, uma criatura desfigurada aparece e Sherry fica com medo, assim que elas encontram um local para se esconder a pequena Sherry é sugada pelo esgoto e agora novamente nos controlamos a baixinha. Siga pelo esgoto e entre na primeira porta que encontrar.
Entre pela grade na parede e corra para o outro lado tentando escapar das baratas gigantes. Nesta outra sala, uma espécie de deposito de lixo, pegue a "wolf medal" no chão e derrepente o chão se abre derrubando Sherry que desmais logo em seguida.
Logo o terrível monstro que havíamos visto se aproxima de Sherry (o que será que aconteceu com a pobre

garota?). Voltamos a controlar Claire, siga pelo lado oposto à porta XD-R, pegue as "blue herbs" e atravesse a porta. Pegue uma caixa de munição em mais este "saveroom", um F.Aid e um ink ribbon, leia ao "sewer manager fax", equipe-se de isqueiro – valve hand – arma e munição e saia da sala utilizando o lockpick abrindo a passagem para o deposito, desça as escadas e logo você vai reconhecer esta sala. Pegue o G.Round, mate o zumbi e volte para o saveroom, agora desça pelo pequeno elevador. Siga em frente entre a direita e pegue o mapa dos esgotos. Desça para os esgotos e siga para o fundo da tela, suba e pegue entre os corpos um "flame rounds" agora siga pelo caminho e muito cuidado com as aranha gigantes alem de causar um bom estrago elas ainda envenenam.

Na bifurcação, siga para a esquerda e atravesse pela porta. Mais aranhas aguardam do outro lado, corra e entre na passagem a esquerda, caso tenha sido envenenado assim que você atravessar a porta existe uma plantação de "blue herbs" você não pode carregar, mais pode fazer uso delas. Ao avançar, Annette (mãe de Sherry) surpreende Claire, que acaba contando que o monstro circulando é ninguém menos que William Birkin (pai de Sherry). Após ver uma cena de CG explicando o ocorrido um grito de Sherry ecoa no ar e cada uma segue em uma direção. Siga para o outro lado e utilize a "Valve hand" para posicionar uma ponte e atravesse-a, ao chegar do outro lado utilize a valve hand

novamente e então atravesse pela porta. Pegue o Flame Round as "green herbs" e salve o progresso de seu jogo. No final do corredor, Claire consegue ver Sherry, porem seus gritos incomodam um morador dos esgotos super desenvolvido, corra do Alligator até encontrar uma luz vermelha na parede, pressione o botão e então um cilindro vai cair no chão espere a lagartixa desenvolvida morder o cilindro e então dispare contra ele.
Agora retorne ao local onde você encontrou Sherry, a porta está



trancada mais basta acionar o painel do seu lado. Caminhe em direção a Sherry,uma larva sai do corpo da garota mais você não vê e a pobrezinha reclama de dores no estomago, pegue a wolf medal e saia pela escada ao lado. Siga em frente e atravesse pela ponte e suba a rampa que leva para a sala de controle, lá você encontra a "eagle medal" e o "sewer manager diary". Volte e vá para o outro lado, utilize a valve hand para parar o ventilador e suba as escadas, atravesse para o outro lado e desvie dos zumbis, vá ate a porta coberta pelo vapor de água e utilize as medalhas para resolver o problema.
Entre pela porta e atravesse o corredor, agora nos estamos em uma

espécie de terminal e um bonde esta parado pronto para nos levar a algum outro lugar. Ative a força através do painel do lado direito e entre no bonde. Agora estamos em uma outra área, ao lado do bonde você pode ver um sinalizador, utilize o isqueiro para iluminar o local e pegue a "weapon box key", siga em direção a porta e continue pelo corredor, mate os zumbis e na bifurcação, siga para o lado esquedo e no final do corredor pegue a "spark shot", volte e passe para o lado direito. Ao passar pela porta mais corredor e mais zumbis, vá para o lado direito se você estiver precisando de "green herbs", senão, siga pela esquerda na bifurcação. Suba as escadas e um novo "save room" pegue os itens disponíveis e se desejar, salve o progresso do jogo. Equipe-se com Granade Launcher e leve flame rounds, acid rounds e itens de cura, saia pela porta, pegue o mapa na parede do lado direito e entre no vagão, pegue a flame rounds e a Control panel key. Saia do vagão e utilize a chave no painel ao lado, Sherry e Claire voltam para o vagão que começa a descer. De repente um barulho, e temos um desafio à frente, saia para fora e acabe com o monstro, o pouco de ser humano que existia na criatura, acaba neste momento e você acompanha a transformação do monstro.
Mantenha distancia e a cada tiro corra para o outro lado, fazendo isso até o bicho

tombar. Volte para dentro do vagão. Agora Sherry está muito doente, Claire carrega a garota para um local seguro e à cobre com sua jaqueta. Neste save room pegue os itens salve o progresso do jogo equipe-se com arma e itens de cura, e saia direto para o lado esquerdo, agora temos que encontrar alguma espécie de antídoto para Sherry. Atravessando pela porta com luz verde, nos deparamos com mais 2 caminhos "azul" (East Área) e "vermelho" (West Área), siga pelo caminho azul ate uma porta coberta por gelo. Nesta sala entramos em uma "gelada" (brincadeira), pegue o F.Aid em cima do barril e o "Fuse Case", utilize o "Fuse Case" na maquina e obtenha o "Main Fuse". Volte para a sala da bifurcação, e utilize o "Main Fuse" no gerador que esta no centro. Agora siga pelo caminho vermelho a porta à esquerda permanece trancada, siga pela direita e entre pela porta. Pegue o "Lab Security Manual" que fala sobre um trem de alta velocidade que será utilizado em caso de qualquer anormalidade e o "User Registration" que informa login e password para acesso ao terminal, dentro dos armário também é possível encontrar munição para a besta. No computador ao lado ative o sistema anti B.O.W. e no fundo da sala de um tiro utilizando o "Flame Rounds" ou utilize o isqueiro para queimar a planta (mais legal).
Agora atravesse pela tubulação para ter acesso a sala ao lado onde a porta estava

trancada. Agora seja rápido e livre-se dos "super lickers" utilizando "Acid Rounds" ou "granade rounds". Nesta sala é possível pegar 2 granade rounds e 1 ink ribbon, destrave a porta e saia, agora dirija-se para a porta maior e no painel vermelho, pressione o botão.
Encontramos 2 novos inimigos plantas que andam e cospem veneno, basta um único tiro de "flame rounds" para que as plantas queimem, siga em frente e atravesse pela porta. Ao atravessar, mais um monstro-planta, queime-o e pegue as "green herbs", ao lado, uma cena assustadora, uma enorme planta (porem inofensiva), desça as escadas e entre rapidamente pela porta. Mude para "acid rounds" pois 3 lickers o aguardam, pegue as "herbs" e siga pelo corredor ao lado do computador. Esta sala é o ultimo saveroom a ser descoberto no jogo, pegue a W.boxkey e prossiga pela porta "B" pegue o caminho da esquerda e entre pela porta P4. No armário com a luz acesa, utilize a W.box key e pegue a munição. Agora entre pela porta automática e desvie do zumbi, siga para a outra porta e mate os zumbis, pegue o "Lab card key" e saia novamente (em breve retornaremos ao local). Logo ao sair, encontramos novamente com Annette, acontece que dessa vez a mulher pirou. Ela quer a sua pele, pois acha que você matou o marido dela, quando ele aparece e acaba com a mulher, corra em direção a Annette voltando pelo corredor por onde viemos, e Annette vai contar como produzir uma vacina para o G-Virus e assim salvar Sherry. Após ler o arquivo a seqüência de destruição do complexo é ativada, agora temos que correr, para salvar a todos. Volte para a sala com ovos e entre pela porta, uma imensa mariposa está esperando, 2 tiros de "flame rounds" são suficientes para acabar com a grandona, atrevesse por ela e utilize o computador no fundo da sala. Existem algumas larvas, um tiro de "flame round" ou alguns tiros de pistola são suficientes para limpar o teclado, agora você se lembra do memorando que pegamos na sala da planta ? digite: GUEST e você tem 24 de acesso liberado para sua digital.

Agora retorne para o saveroom da sala de segurança, Claire vê que Leon esta chegando através de um dos monitores da sala, ela conversa

com ele pelo rádio e pede para Leon cuidar de Sherry enquanto ela procura pelo antídoto. Continue seguindo em direção a escada para retornar ao andar superior 2 "lickers" aparecem novamente, continue seguindo em frente e suba as escadas, ao sair pela porta mais 2 monstros planta estão a sua espera, "flame rounds" neles e avance para o corredor azul. Utilize o Red Key card para abrir a porta a sua frente e entre. Dentro dessa sala pegue o "vaccine Cartridge" e na sala ao lado mate os zumbis e acenda a luz da sala no interuptor, va para o local de onde saíram os últimos zumbis e pegue o M.O. Disk. Coloque o vaccine cart. no local agora iluminado (V.A.M), siga para onde voce pegou o M.O. Disk e no painel da parede ative a maquina, agora retire a "base vaccine" do local onde você colocou o "vaccine Cart.". Ao sair, entre pela porta a direita e no final do corredor existe um computador e é necessário as digitais de 2 pessoas autorizadas para abrir a porta, coloque a sua digital para identificação e responda não para a segunda digital (vamos deixar que Leon faça o resto). Agora devemos retornar para o laboratório P4, cuidado com os novos zumbis. Ao chegar ao laboratório, dirija-se para a maquina no fundo da sala.

Tendo a vacina em seu poder retorne e utilize o M.O. Disk no computador do corredor. Isso fará com que uma nova área se abra, siga por esse corredor e uma contagem regressiva de 5 minutos se inicia, este é o tempo que você tem para terminar o jogo. Siga em frente para chamar o elevador, e nosso amigo Birkin aparece, mais feio do que nunca, porem ele continua lento, atire e corra para a outra direção, após atirar cerca de 6 vezes, ele cai, mais uma nova mutação

acontece e agora mais forte do que nunca ele vem pra cima de você. Muita habilidade é requerida nesse momento, quando finalmente você mata o monstro o elevador chega. Corra para dentro dele e ao sair siga pelo corredor ate encontrar o trem juntamente com Leon e Sherry. Após os créditos finais uma opção de save aparece. Salve seu jogo e comece a jogar com Leon (CD1) a partir deste save para conhecer o verdadeiro final deste eletrizante jogo.

Cenário Leon

Clique em "Load" e inicie a partir do "save" do jogo finalizado utilizando o personagem de Claire. Agora vivendo na pele de Leon, iniciamos do outro lado da explosão, e devemos entrar pela parte de trás da Central de Policia. Siga em frente pela rua, desviando dos zumbis, pois com Leon, mais do que nunca é necessário economizar tiros, pois a munição durante o jogo é mais escassa. Ao chegar ao fundo da central, vá para o lado direito e pegue a Cabin Key,

agora atravesse para o outro lado e entre pela porta, (se lembra dessa sala?), pegue a munição e o "ink ribbon" e saia pela outra porta. Desvie dos zumbis e suba a escada, agora você assiste a uma animação de como o helicóptero foi parar dentro do prédio da central. Para que o fogo se apague, precisamos esperar que Claire faça o trabalho dela. Entre pela porta e siga em frente, ignore os corvos e pegue a munição que esta junto ao corpo e saia ao final do corredor. Ignore os lickers e entre no save room. Pegue a small key sobre o banco e ao secretary diary sobre o balcão, verifique o baú e pegue mais 2 caixas de munição e saia pela outra porta. Agora estamos sobre o corredor em cima do saguão principal, avance ate o meio e baixe a escada de emergência, continue avançando pelo corredor ate o final e pegue a unicorn medal que esta presa na parede, volte e desça pela escada de emergência. Sob o balcão próximo ao computador, você pode pegar uma Shot Gun. Agora dirija-se ate a fonte e coloque a medal, para pegar a spade key. Suba novamente as escadas e siga em direção à sala dos corvos e entre pela porta azul, pegue a "herb" e desça as escadas até agora nenhuma novidade, pois acabamos de andar por esses corredores com a Claire, portanto vamos acelerar um pouco as coisas. Ap entrar na sala do cofre, logo você pode ver a "Valve Handle" pegue-a e limpe a sala infestada de zumbis. Vá

Leon Scott Kennedy

Idade: 21 anos
Altura: 1,78m
Peso: não identificado
Tipo sangüíneo: A
Profissão: Cabo

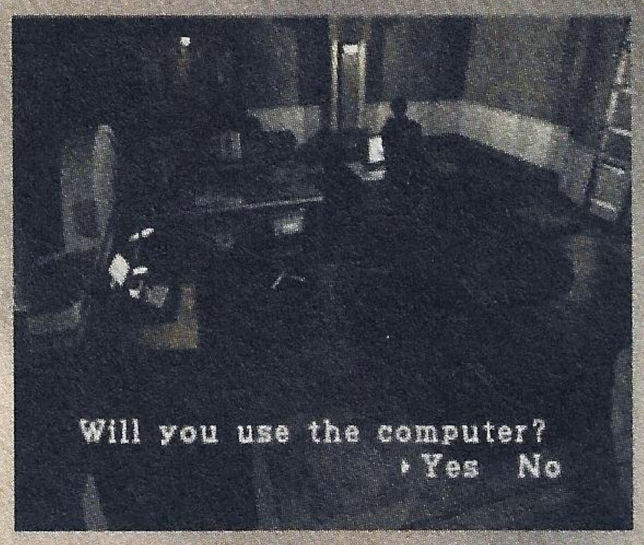
Leon, em seu primeiro dia de serviço como policial de racconn city, pára para socorrer uma pessoa que está caida no meio da rua, quando é surpreendido por um bando de zumbis.

Sem entender nada o que está acontecendo ele corre para um beco sem saida, quando acaba conhecendo Claire Redfield.

A partir deste momento, o jovem recruta se vê envolvido em uma trama internacional protagonizada pela Umbrella Inc. e entra de cabeça nessa aventura, onde o principal objetivo é permanecer vivo.

De importante participação para esta sequencia de Resident Evil, Leon vai se tornar um dos principais personagens da série.

ate a sala do cofre e pegue a munição em cima da mesa, a "herb" atrás da mesa e abra o cofre utilizando a mesma senha de Claire "2236". Agora volte ao helicóptero e apague o fogo. Dirija-se ate o helicóptero e pegue a munição para 12. Volte para a porta e mais uma cena de CG aparece e você vê mais um helicóptero soltando uma cápsula em cima da delegacia. Este é o Tyrant nosso inimigo no RE1, que volta para nos assombrar, ao atravessar a porta prepare-se para enfrentá-lo pela primeira vez. Após alguns tiros de 12 nosso "amigo" desaba no chão e é possível pegar munição ao examinar



seu corpo, siga agora para o corredor do helicóptero, matando os lickers que estavam guardando a passagem. Nesta sala pegue munição, inkribbon e o "blue card key", agora volte ao Hall principal e utilize o blue key para destravar as portas. Vamos para a porta dupla e aproveite para organizar seus itens no baú à esquerda. Mate os zumbis e leia o memorando que se encontra em cima do banco. Utilize a Small key na escrivaninha e pegue mais munição. Agora siga em frente e você verá que Claire fechou as janelas evitando assim a entrada de diversos zumbis neste corredor (ou não depende do que você fez jogando com Claire).

Entre na porta e pegue o "patrol report", ink ribbon, F. Aid Spray e munição. Continue avançando pelo corredor e quando os zumbis invadirem o corredor, entre na porta dupla. Pegue o "operation report" e a "red jewel" na outra sala utilizando o Isqueiro sob a lareira. Volte para o corredor e continue avançando, dirigindo-se para o "save room" em baixo das escadas, pegue 2 caixas de bala no armário e o "operation report 2" em cima da mesa, que conta sobre um plano dos sobreviventes de escaparem utilizando o sistema de esgotos. Eles mantêm inclusive explicações de como proceder para alcançar o sistema. Organize seu inventario carregando o mínimo possível e suba as escadas. Muito bem, acreditamos que aqui você já sabe o que precisa fazer, se não, coloque as estatuas posicionadas de frente para a estatua central sob as marcas escuras no piso e pegue a segunda "red jewel", não se esqueça que atrás da estatua central, você pega mais munição Agora vamos para a sala dos S.T.A.R.S. e pegue o diário de Chris sob sua mesa e no armário você pode pegar uma Magnum, atrás da mesa sob a bandeira dos STARS existe uma caixa de munição.

Agora continue seguindo em frente e Leon terá seu primeiro encontro com Sherry, a menina passa correndo e não

Ítens Gerais

Bishop plug – plugue na forma do bispo do jogo de xadrez. Deve ser usado no painel que abre a passagem para o esgoto

King Plug – plugue no formato do rei do jogo de xadrez. Também é usado no quebra-cabeça da porta de acesso ao esgoto

Knight Plug – Plugue em forma de cavalo. Outro item do quebra-cabeça do esgoto.

Rook Plug – O último plugue do quebra-cabeça do esgoto. Este tem a forma de uma torre, outra figura do jogo de xadrez

Manhole Opener – Serve para abrir a manhole lid, dando acesso ao esgoto

Joint N. Plug – Item usado para religar os geradores de energia da porta que impede a passagem do trem, no final do game

Joint S. Plug – Tem a mesma função que o joint n. plug. Ambos são necessários para liberar a passagem do trem

G-Virus – O novo vírus criado por William Birkin, uma versão mais poderosa do que o T-virus

Armas

Handgun H&K VP70 – É a handgun usada por Leon. Esta pode ser incrementada com partes especiais para handgun.

Improved handgun – Ela pode dar disparos três vezes mais rápido que o modelo normal

Shotgun M1100P – A shotgun tem bom poder de fogo e é carregada com sete cartuchos por vez.

Improved shotgun – Aprimorada. Seu poder de fogo é ligeiramente superior ao do modelo normal.

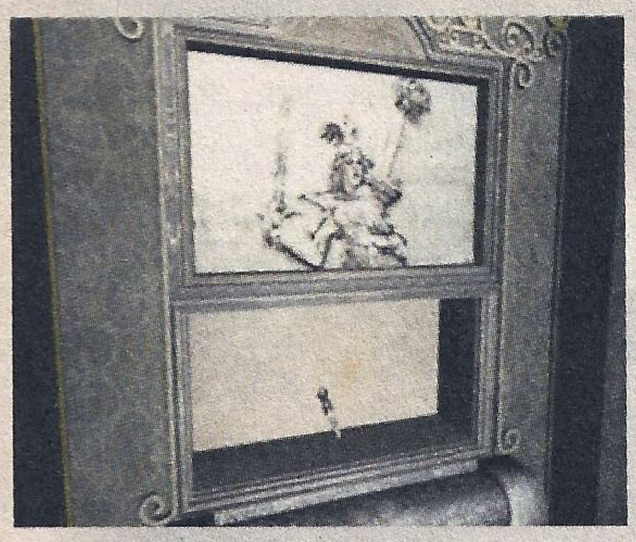
Magnum Desert Eagle 50A – Tem um poder de fogo excelente para uma arma de mão, mas sua munição é escassa.

Improved magnum – Também pode ser melhorada com peças encontradas pelo game. Aprimorada, causa mais estragos

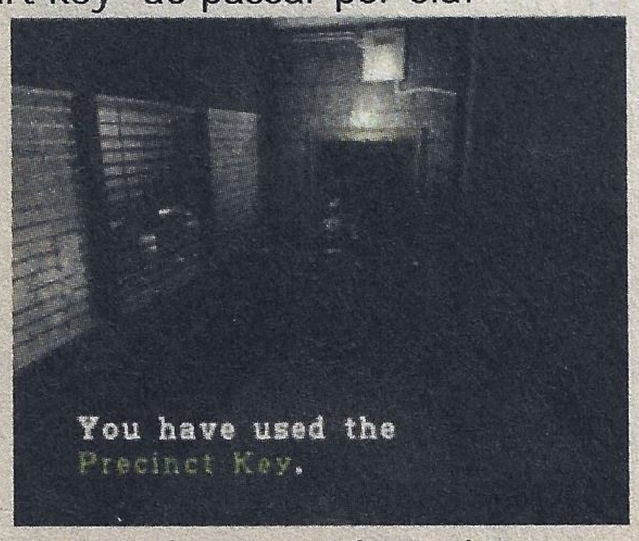
Handgun Beretta M92FS – A arma de Ada Wong. Você terá a chance de experimentar a Beretta quando jogar como Ada.

Rocket launcher – Leon tem acesso ao lança-mísseis, apenas no final do jogo.

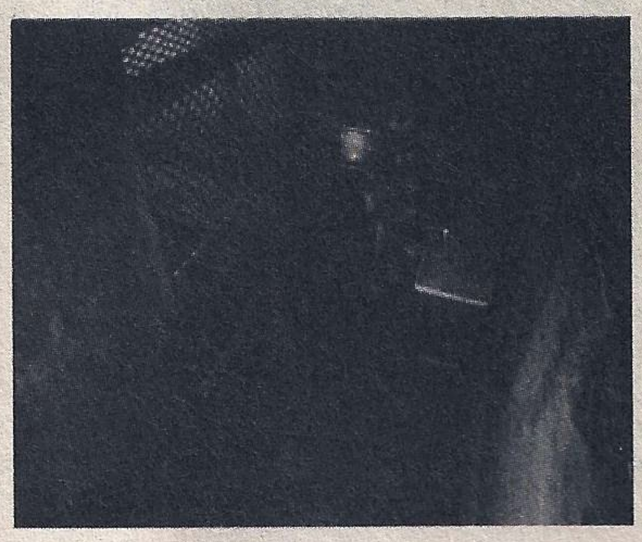
da chance para Leon, porem ela acaba deixando uma chave para trás. Pegue a chave no chão e uma caixa de munição no armário. Ao retornar, Leon se encontra com Claire. Vamos agora sentido a biblioteca e na escrivaninha, pegamos a Hand Gun Parts para podermos dar uma "turbinada em nossa arma". Ao entrar na biblioteca, temos que resolver o puzzle da mesma forma que fizemos com Claire, porem ao invés de pegarmos a Stone, pegamos o "Bishop Plug".



Agora vamos novamente para a sala do helicóptero, avançando pela porta dupla da biblioteca e dando a volta no corredor todo. Não se esqueça de levar as duas "red jewels", e coloque-as nas estatuas no fundo da parede, com isso a estatua central nos libera o "king plug". Agora vamos fazer todo o caminho de volta ate o save room em baixo das escadas para entrarmos pela porta cinza ao final do corredor que está agora infestado de zumbis. Nesta sala pegue um filme e continue avançando, agora encontramos diversos zumbis e dentro da saleta, é possível pegar a "heart key", no armário você pega uma caixa de munição e sob o balcão uma "small key". Saia pela outra porta e com isso retornamos ao saguão principal, agora dirija-se para a porta simples do outro lado do saguão e assim que atravessar a porta, cuidado com os zumbis, continue avançando pelo corredor e atravesse a porta ao final dele. Continue em frente e entre na porta cinza descartando a "diamond key", pegue o F. Aid spray e o "Rook plug", Saia da sala e entre na próxima porta a direita, existe um "licker" pendurado no teto, acabe com ele e pegue uma caixa de munição na estante. Agora volte todo o caminho e entre na porta dupla azul. Já estivemos nesta sala antes, se é que você se lembre. Atravesse a sala e siga em direção a aporta do lado esquerdo descartando a "heart key" ao passar por ela.



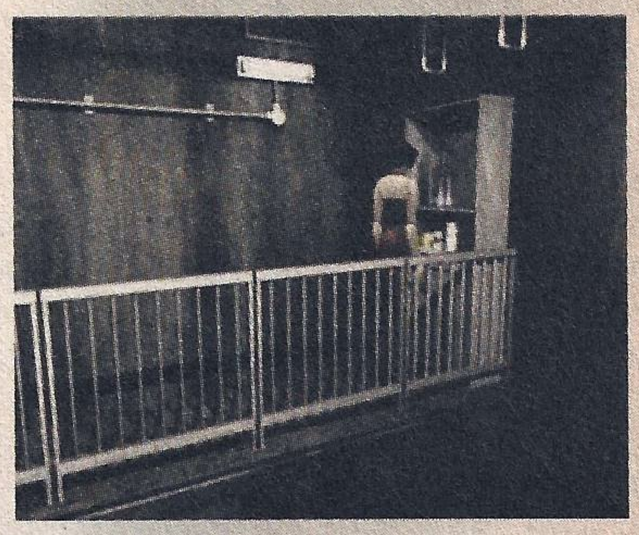
Atravesse todo o corredor e desça as escadas. Agora entre na sala de força e resolva o puzzle da mesma forma que com Claire. Siga para o estacionamento, e você vai encontrar com Ada Wong (lembra-se da senha no RE1 "John" "Ada"?), com sua ajuda empurre o furgão da policia, liberando assim uma porta escondida. Passe pela porta e nossa mais recente amiga sai correndo em disparada, avance e pegue um filme sobre a mesinha, e avance pelas celas,



na primeira é possível pegar 2 herbs e na da frente conheça Ben Bertolucci. Nisso Ada aparece novamente e conversa com Bem, que não faz a menor idéia de quem é Ada. Ada explica que esta procurando por seu namorado (John) e que o mesmo trabalha para Umbrela. Após um bom papo Bem explica para Leon como escapar do local. Pegue o "Manhole Opener" (pé de cabra) e siga para o ponto no mapa. Retorne pelo corredor e entre na porta de metal ignorada anteriormente.

Utilize o "pé de cabra" para abrir o tampão e examine o local, tomando cuidado com os "Cerberus" que ali se encontram pegando uma "red herb", agora desça pelo duto do esgoto e cuidado com as aranhas, desvie dela e suba as escadas no final do corredor, entre na primeira porta e organize seus itens, carregando somente o necessário. Pegue os Plugs que você encontrou ate o momento e continue avançando pelo corredor, entre na porta logo à frente, logo você vai encontrar um painel, coloque os plugs, mais ainda esta faltando 1, deixe a

sala e encontramos novamente com Ada, continue pelo corredor e ajude Ada a passar pelo duto de ventilação, agora controlamos Ada que se encontra com Sherry e pega o medalhão deixado por ela. Continue pela porta e agora vamos para a sala onde anteriormente com Sherry fizemos a ponte com as caixas, repita a operação com Ada, acione o mecanismo e atravesse a ponte de caixas. Ada encontra a "club key", agora você pode seguir

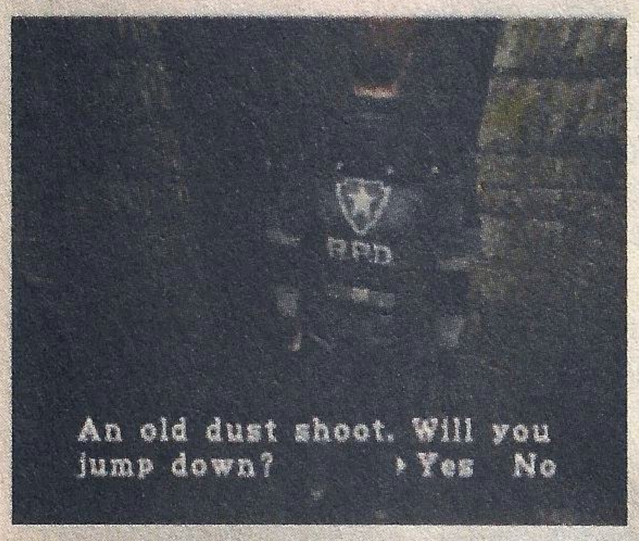


para o elevador e pegar uma caixa de balas para a 12, ou então retornar e jogar a chave para que Leon continue sua missão.
Após jogar a chave e a munição para Leon, Ada diz que tem de encontrar outro caminho para se encontrar com Leon, nisso Claire informa que encontrou com sherry e informa que vai explodir a porta que estava sendo bloqueada pelo helicóptero. Pegue a chave e retorne para a mansão. Entre agora no necrotério e pegue o red card key, matando os 2 lickers que se encontram lá dentro.

Agora vamos para a sala de munição, pegar a Sub-machine gun e o side pack que deixamos para Leon. Nesta sala ainda é possível pegar munição para magnum e mais 2 caixas para beretta. Agora saia e siga em direção ao andar de cima, entre na sala ao fundo da escada e pegue mais munição alem do watchman's diary. Volte pelo corredor e ao sair pela porta dupla azul, siga pelo corredor da direita, indo para a sala fechada com a porta verde. Novamente, a exemplo dos outros puzzles resolva mais este da mesma forma que fizemos enquanto jogamos com a Claire. Para nossa surpresa quem aparece?

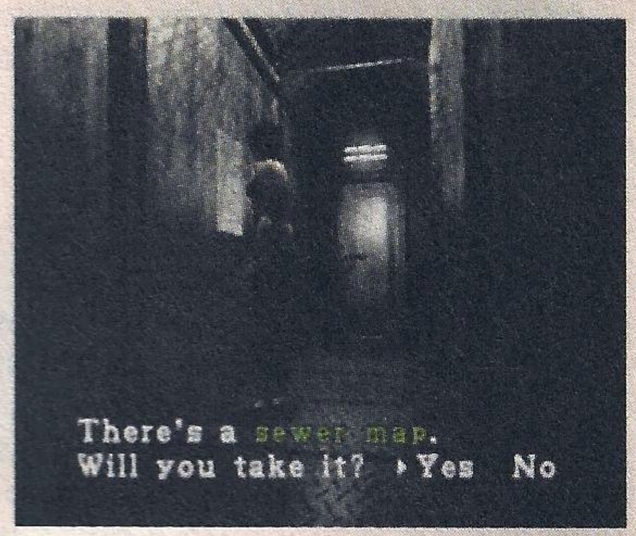
Tyrant, mais novamente 4 tiros de magnum são suficientes para derrubar nosso "inimigo" e mais uma vez, pegue munição ao examinar o corpo dele. Ao sair pelo corredor Tyrant aparece novamente e você pode derrubá-lo mais uma vez ou desviar dele e sair pela porta, se você optar por derrubar Tyrant pegue mais munição examinando o corpo dele. Agora vamos ao local onde Claire informou que tinha aberto uma passagem, dirija-se ao corredor do helicóptero mais uma vez. Entre pela nova passagem e atravesse a porta no final do corredor, estamos na sala do Chefe Irons e atrás de sua mesa, encontramos seu diário, entre pela porta do outro lado da sala e siga pelo corredor, agora nesta sala encontramos a secretary diary B e dentro do baú a manivela (crank). Agora podemos ir para a torre do relógio (em cima da biblioteca).

Ao sair da sala Mr. Tyrant aparece novamente, siga em frente após ter derrubado ele mais uma vez e é claro examinar seu corpo. Chegando a torre utilize o Crank para baixar a escada, suba a mesma e coloque o G. Cogwhell no local que esta faltando nas engrenagens do relógio. Opa parece que a ultima peça de xadrez que estava faltando para ativar o painel foi encontrada. Desça pela própria abertura na parede.



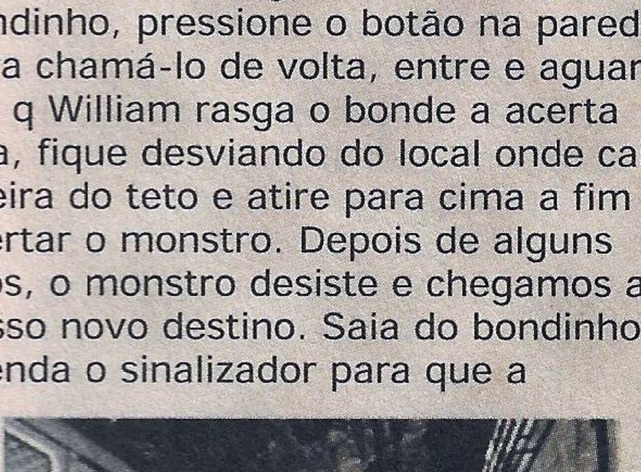
Ao sairmos do outro lado, vemos Ben ser assassinado por um monstro, corra ate a cela onde Ben se encontrava. Agonizando em dor ele conta para Leon que ele quase conseguiu a historia que revelaria toda a trama entre o chefe de policia e a Umbrella. Nisso Ada aparece e diz a Leon que esta indo para as instalações químicas, Claire faz contato via radio e informa a Leon que encontrou uma saída pelos esgotos e esta deixando a mansão. Agora siga para o local da fechadura das peças de xadrez e coloque a ultima peça no local. Agora vamos enfrentar William Birkin pela primeira vez, felizmente ele não é muito ágil e nem muito forte ainda, porem você não pode deixar ser infectado pelos vermes que ele solta.

Após alguns tiros de magnum ele se joga pela plataforma, siga em frente e coloque o plug que estava faltando. Avance pela porta ao lado e então nos encontramos com Ada mais uma vez. Agora Ada vai nos acompanhar, desça para o esgoto e saia pela porta ao fundo. Ao final do corredor vamos encontrar um saveroom (familiar não?). Deixe qualquer objeto que você venha carregando e saia pelo elevador somente com o valve handle e a shotgun. Nisso vocês encontram com Annette e Leon acaba levando um tiro ao tentar salvar Ada. Voltamos a controlar Ada, siga por onde Annette fugiu e pegue o sewers map na

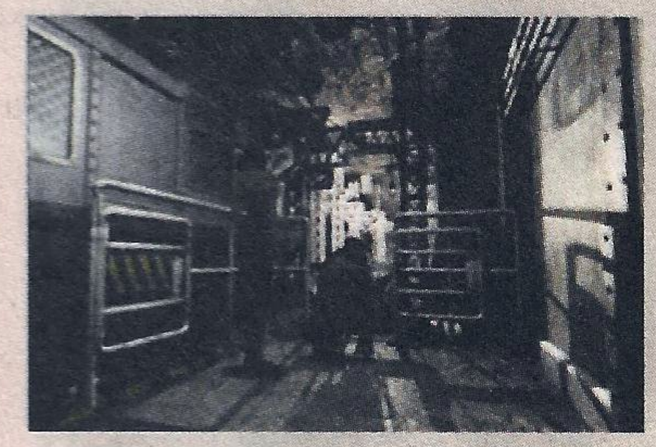


parede. Ao passar pela porta vemos Annette siga-a e passe correndo pelas baratas, ao chegar do outro lado, Annette surpreende Ada e conta a ela toda a verdade sobre os acontecimentos. Após a briga, Annette cai e Ada tenta ir atrás dela, atravesse o corredor suspenso e desça as escadas, após isso Leon acorda, faça o mesmo caminho com Leon, porem ao invés de subir pelo caminho do ventilador, siga para o fundo do corredor e pegue junto aos corpos uma small key e a Wolf medal, agora siga na direção oposta

desviando das aranha e saia pela porta do outro lado. Atravesse o corredor e entre na parte seca a esquerda, avance ate o outro lado e utilize a valve para baixar a passarela móvel, ao chegar do outro lado, utilize a valve para levantar a passarela novamente, pegue os itens no local e avance pela porta. Siga pelo corredor ate chegar ao deposito de lixo, ao se aproximar de Ada, Leon começa a passar mal e ela lhe faz um curativo. Agora suba as escadas e siga em direção a sala de comandos à esquerda, pegue a Eagle medal e o

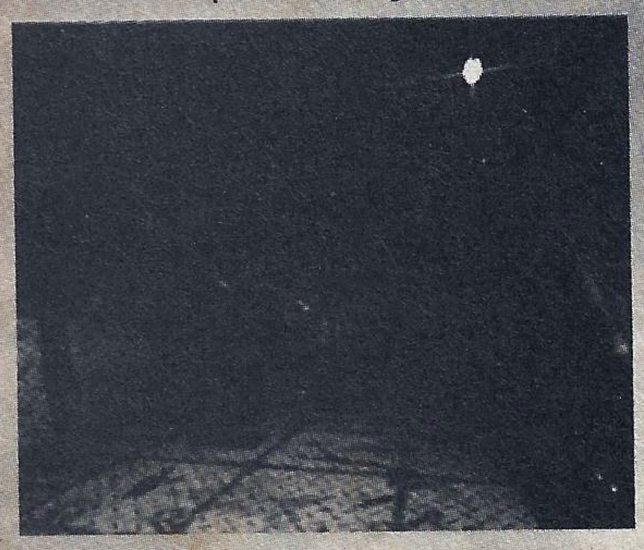


"sewer manager diary", depois disso vá para o outro lado e utilize a valve para parar o ventilador, atravesse pelo mesmo e repita o caminho ate chegar à beira da porta com a cortina d'água, do lado direito coloque as medalhas e agora sim, siga pela porta a frente. Siga pelo corredor e ao chegar na sala do bondinho, pressione o botão na parede para chamá-lo de volta, entre e aguarde ate q William rasga o bonde a acerta Ada, fique desviando do local onde cai à poeira do teto e atire para cima a fim de acertar o monstro. Depois de alguns tiros, o monstro desiste e chegamos a nosso novo destino. Saia do bondinho acenda o sinalizador para que a



w.boxkey apareça. Entre pela porta e avance para o lado esquerdo na bifurcação do corredor, junto ao corpo no final do corredor, pegue as partes para equipar a shotgun e siga para o outro lado. Após avançar pela porta siga ate nova bifurcação, pela direita você encontra herbs, pegue e retorne para o outro lado e suba as escadas. Mais um save room e Ada começa a mexer em um computador, enquanto isso organize seu inventario e saia pela outra porta. Pegue o factory map que se encontra na parede e munição perto do latão virado, agora desça pelo elevador e siga pelo pequeno corredor entrando na porta do outro lado.

Pegue a C.PanelKey e ligue o monitor, agora vemos Tyrant mais uma vez e agora ele parece estar bravo depois de derrubar ele, examine o corpo e pegue munição para 12. Agora saia desta sala, volte para junto de Ada e utilize a key no terminal que Ada está usando. Com isso você chama o elevador de carga para cima. Agora desça por ele e enfrente William mais uma vez, após derrubar William volte para o vagão. Assim que



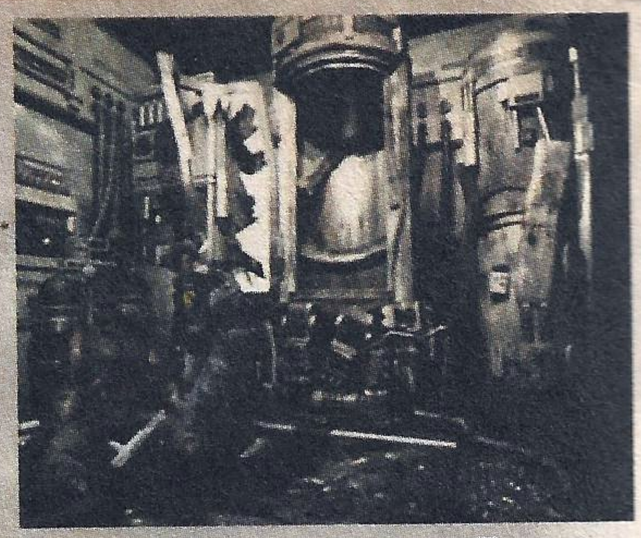
você volta para o vagão o mesmo para devido a um super aquecimento, saia novamente e siga pelo corredor do outro lado do vagão de carga e entre pelo duto de ventilação. Assim que Leon entra o elevador começa a se mover para baixo. Agora temos que continuar nosso caminho a pé para baixo. Siga os cabos de força pelo chão ate chegar a uma porta com uma luz verde em cima. Nesta nova sala existe um baú ao lado um item de cura e uma caixa, empurre essa caixa ate o elevador e desça, siga pelo corredor ate encontrar um corpo e pegue o "P-epsilon report", agora volte e empurre a caixa ate o final do corredor

atrás do elevador onde existem 2 caixas empilhadas, volte e desça pelo elevador no final do outro corredor, ao descer você encontra com 2 lickers, mate-os e mova a alavanca no final do corredor, agora volte e suba novamente pelo elevador, siga para o final do corredor e entre pela outra porta. Nesta sala, existem 2 painéis, acione o do lado direito.

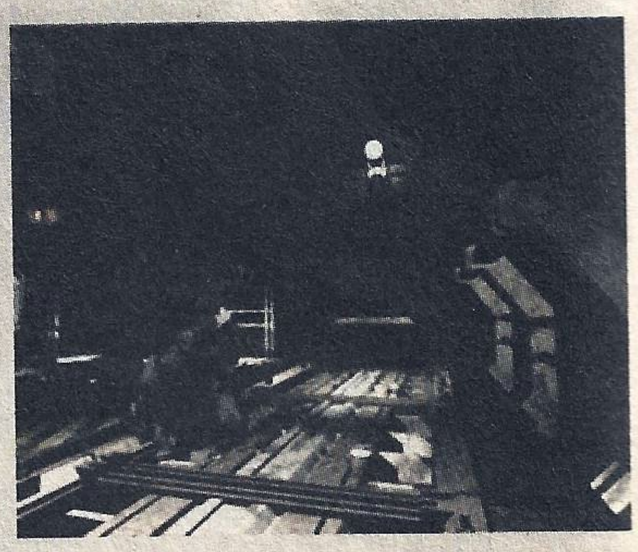
Você acabou de ativar um elevador. Acabe com os zumbis e siga pela esquerda, na bifurcação siga pelo corredor de luz azul e entre pela porta congelada, como fizemos com Claire, pegue o Fuse case e transforme em Fuse Box, volte ate o corredor central e ligue a energia e siga pelo caminho vermelho agora. Abra a porta grande à esquerda e corra para o final do corredor do outro lado entrando pela porta, mate os zumbis que estão na sala e pegue no

armário o "flamethrower" (lança-chamas), pegue o Lab card key sob a mesinha e o "user registration" sobre o banco, em cima do computador leia o "laboratory security manual", atravesse pelo duto de ventilação para chegar à outra sala e mate os 2 lickers que estão a sua espera. No armário ao fundo, é possível pegar 2 caixas de munição para a 12, agora saia da sala e queime as plantas que cospem veneno. Avance pela porta a frente e mate a planta que esta do outro lado, pegue as "herbs" e desça a escada, entre pela porta e pelo corredor que se segue existem 3 licker a sua espera, acabe com eles e pegue mais 3 herbs na outra sala, avance pelo corredor e ao chegar ao baú organize seu inventario e leve alguma arma forte com munição e a W.box key. Siga em frente e entre na porta grande com a inscrição P4, agora abra a porta do armário que tem a luz acesa e pegue a

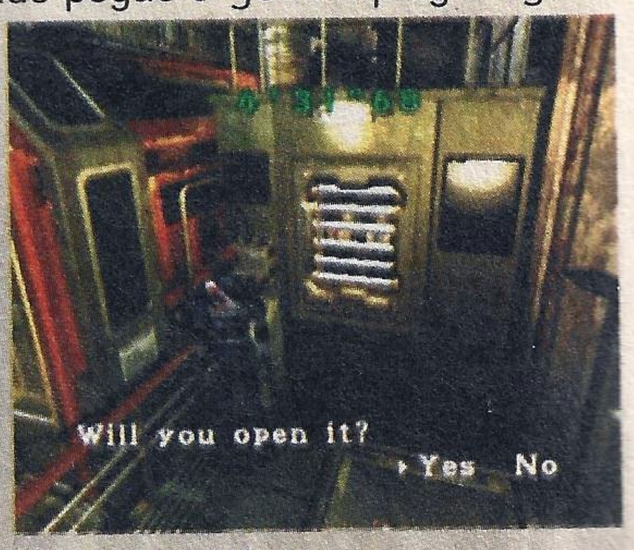
Magnum Parts (agora sim a magnum fica imbatível), agora entre pela porta automática ao lado e pegue a p.roomkey dentro do laboratório, agora saia do laboratório e siga pelo corredor ate encontrar uma sala com ovos. Entre e enfrente a mariposa gigante, após acabar com ela vá ate o computador, "limpe" o teclado e registre sua digital, digitando GUEST para a pergunta de usuário. Agora volte para a parte superior do complexo e siga pelo corredor azul. Entre na porta com a luz piscando, mate as plantas e acenda o painel no final do corredor, pegue a munição no fundo da sala e deixe o local. Agora abra a porta ao lado e siga para a verificação de digital, se prepare para matar 3 lickers que estão do outro lado da porta e pegue junto ao corpo do outro lado da sala, mais munição para a sub-machine gun. Agora volte para o elevador de onde viemos e suba novamente. Ao sair pela porta, encontramos com Annette e depois de muitas acusações



contra nosso personagem, Tyrant aparece novamente, ele continua lento e com isso ainda é fácil acabar com ele, depois de examinar seu corpo, dirija-se para o local onde empurramos a caixa e suba ate o corredor, utilize a P.roomkey para entrar pela porta. Siga pelo corredor e então Tyrant aparece mais uma vez e Ada aparece para ajudar Leon, ela fica sem balas e Tyrant acaba ferindo ela gravemente e em seguida cai para a provável morte, Ada conta seus sentimentos por Leon e eles acabam se beijando, ela morre e Leon pega a "Master key" junto a seu corpo.

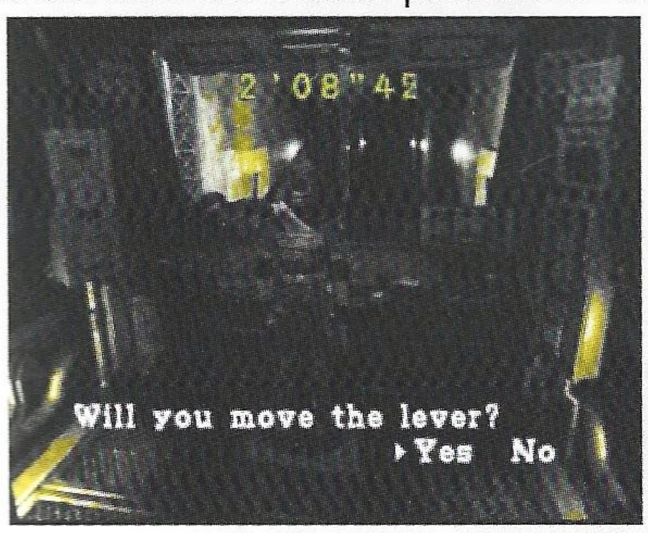


Claire entra em contato com Leon e pede para ele se encarregar dos cuidados de Sherry, siga o mapa ate encontrar Sherry. Ao entrar no local onde esta Sherry, assista ao CG e quando estiver no elevador novamente utilize o painel do fundo para conseguir acesso ao trem de cargas. Depois de deixar Sherry, siga ate o final dos vagões e junto a save room pegue a "platform key" equipe-se com uma arma forte e todos os itens de cura que você conseguiu guardar ate aqui deixe pelo menos 1 espaço livre. Volte ate o local onde deixou Sherry, agora saia pela porta e siga em direção ao portão ao lado, uma contagem regressiva vai ter inicio, suba as escadas e do outro lado pegue o "joint'n plug e o joint's



plug avance pela porta do outro lado e coloque os plugs no painel do computador ao lado. Tyrant aparece, porem, desta vez ele esta indestrutível e nossas balas não fazem o menor estrago nele, alem de estar muito mais rápido que das outras vezes. A exemplo de RE1 fique desviando do monstro pelo seu lado direito, pois seus ataques são realizados somente pela esquerda. Após algum tempo desviando, alguém aparece no escuro, aparentemente Ada não morreu e joga para Leon um rocket launcher.

Equipe-se e dispare um único tiro na direção do monstro.
Agora volte para o outro lado passe reto pela entrada do trem mate os zumbis que estão no caminho e siga para o fundo ate o computador que vai abrir as portas permitindo a passagem do trem. Agora volte para dentro do trem e suba para a sala de



comandos e mova a alavanca de força, assista ao CG de Claire entrando no trem. Depois de salvar a pequena Sherry, Leon volta para a cabine de comando e então alguma coisa atinge o trem. Saia da sala de comando e siga em direção ao segundo vagão (saveroom), uma

nova seqüência de autodestruição tem inicio e agora você vai enfrentar a versão mais mortal do G-Virus (William) dispare o tiro restante do Rocket Launcher e complete com alguns tiros da magnum. Agora volte para dentro do trem e curta o final de Resident Evil 2.

Game Shark

CÓDIGOS DE RESIDENT EVIL 2

Começa no segundo cenário 300C7D07 0040

Reset instantâneo D00C646C 0900
300C7CE7 0000

Vida infinita 800C7E7A 00C8
Hiper modo 800A3FE4 0000
Sempre tenha boas condições 800C7F3C 0000
Infinito Ammo ..... D006D974 FFFF
8006D974 0000
D006D994 FFFF
8006D994 0000

Tenha 10 Slot 300D1906 000A

Todos os mapas 300D17CF 00FE
300D17D3 00FE
Itens infinitos para todas as posições 30064D21 0000

O quarto sobrevivente no modo main menu 800C7CE4 0048

O Tofu sobrevive no modo main menu 800C7CE4 0049

Jogue no modo Bio Hazard 2 ..... D000E3A4 0000
300C7CE4 0000

Começa no segundo cenário 300C7D07 0040

Reset instantâneo D00C646C 0900
300C7CE7 0000

Vida infinita 800C7E7A 00C8

Hiper modo 800A3FE4 0000

Jogue rapidamente para
poder terminar em pouco tempo D00C646C 0001
8000E3A4 4AC8
Sempre tenha boas condições 800C7F3C 0000

Modificar o personagem ..... 800CC958 00??

Acesso rápido para salvar D00C646C 0044
800CC5C8 E5B0
D00C646C 0044
800CC5CA 8004

Sempre tenha o pacote equipado 800CC9EC 0001

Códigos Super Ridículos D00C646C 0004
300C7E72 0009

Códigos Super Ridículos 2 ..... 300C7D04 0003

Graça com o Calico 920 ..... D00C7E32 000D
300C7E32 00??

Jogue sempre modificando o FMV ..... 300CC366 00??

Locação modificad D00C646C 000C
300CC948 000?
D00C646C 000C
300CC94A 00??

fotografias: fabioerankin.olx.net

AMD Revendedor Autorizado

Estilo. Cada um tem o seu.

A Compuoffice tem atendimento personalizado e consultores atualizados com os mais recentes lançamentos em software e hardware. Seus profissionais entendem exatamente o perfil de cada cliente e oferecem soluções em informática, home e office.

Ligue e compre o equipamento que respeita o seu estilo.

w w w . c o m p u o f f i c e . c o m . b r

- Entrega gratuíta na Grande São Paulo
- Despachamos p/ todo o Brasil
- Assistência técnica própria
- Vendemos a pronta entrega
- Consultores treinados p/ responder suas dúvidas
- Atendimento personalizado p/ empresas e revendas
- **Financiamos** em até **25x** (aprovação de crédito por telefone)

*Todas as marcas são de propriedade de seus respectivos fabricantes

Lojas

Perdizes
11 3872-4441
R. Heitor Penteado, 2046

Moema
11 5041-3444
Av. Imarés, 162

Segunda à Sexta: das 9h às 19h Sábado: das 9h às 18h

COMPU OFFICE WAREHOUSE

DESDE 1998

SUA TRANQUILIDADE É NOSSO COMPROMISSO